TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

KASIM 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 11 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

82 SAYI 2CD

MÜKEMMEL BİR TAM OYUN!
BROKEN SWORD SERİSİNİN YAPIMCILARINDAN BİR KLASİK: BENEATH A STEEL SKY

11 EZİCİ DEMO!
HALO / COMMANDOS 3 / ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN / FIFA FOOTBALL 2004 / LOTR: WAR OF THE RING ...

COMMANDOS 3

"MİNİK" KOMANDOLARIMIZ, BERLİN'E GİRİYOR

146 SAYFADA TAM
32 OYUNU İNCELEDİK

OYUN NEDEN BİTTİ?

EN ÇOK BEKLENEN OYUNLAR NEDEN İPTAL EDİLİYOR?

AKSİYON OYUNLARI ÖZEL

MAX PAYNE 2, HALO, JEDI ACADEMY DAHİL 10 YENİ AKSİYON OYUNUNUN 20 SAYFALIK ÖZEL İNCELEMESİ

İLK BAKIŞ ► LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH, FULL SPECTRUM WARRIOR, KNIGHTS OF THE TEMPLE, CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 03/04

İNCELEME ► UFO AFTERMATH, GREYHAWK, HOMEWORLD 2, COMMAND & CONQUER: GENERALS, NHL 2004, LANETİN HİKAYESİ, PRO EVOLUTION SOCCER 3 (PS2), SOUL CALIBUR 2 (PS2)



DOSYA KONUSU: OYUN BİTTİ | AKSİYON ÖZEL | PRO EVOLUTION SOCCER 3 | MAX PAYNE 2 | COMMANDOS 3 | UFO AFTERMATH | LANETİN HİKAYESİ | NHL 2004 | SOUL CALIBUR 2 **LEVEL 11.003**

Alçak Basınç

Sayfalarımızı çevirdikçe göreceksiniz ki, bu ay ödüller havada uçuşuyor. Neredeyse bütün bir yılın Level'larının kapaklarında çıkacak kadar iyi oyun çıktı ve incelendi bu ay. Yıllardır süregelen "Yılbaşı Furyası"nın aslında büyük bir hata olduğunu oyun dağıtıcıları en sonunda fark ettiler sanırım. Üstelik bu oyun fırtınası Kasım ayı içinde de Broken Sword 3, Call of Duty, Return of the King ve XIII gibi bombalarla devam edecek. Tabii her fırtınadan sonraki sükunet sürecinde olduğu gibi Aralık'ta sular durulacak. Şu an bendeki çıkış tarihleri listesinde Aralık ayı içinde çıkacak sadece bir (sayıyla 1) oyun gözüyor, o da Lock On. Tabii o zamana değin daha çok var. Birçok şey, hem de hiç beklenmedik şekilde değişebilir.

Sayfa sayımızın bu müthiş sağanağı karşılamaya yetmeyeceğini fark edince bu aya mahsus olmak üzere 16 sayfa ekledik Level'a. Hiçbir oyunu kaçırmayasınız diye.

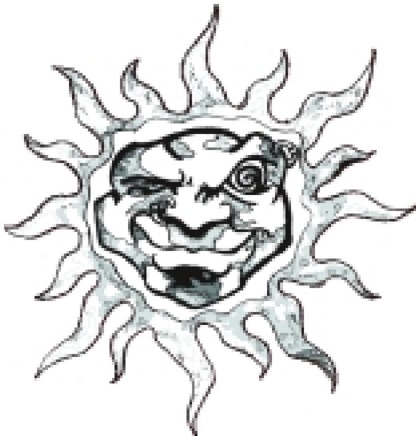
Bir de özel dosya konumuz var bu ay. Çiçeği burnunda editörlerimiz Eva ve Serhat Bekdemir'in kalemlerinden çıkan bir araştırma konusu: Doğumdan önce ölen oyunlar. Şimdiye kadar iptal edilen birçok oyunun haberini geçtik, ama neden iptal oldukları konusunda derinlemesine bir araştırma sunmamıştık sizlere. Eminim Oyun Bitti dosya konusunu okuyunca oyun piyasasında dönen dolaplar hakkında bazı soru işaretleri silinecek kafanızdan.

Bu arada World Cyber Games 2003'ün Seul'deki finallerine gönderdiğimiz Türk takımının (gruplarından çıkamasalar da) geçtiğimiz yıla nazaran daha girişken, daha kendine güvenir olduklarını gördük. Yavaş yavaş uluslararası tecrübesizliğimizi de yendiğimiz zaman ise gerçek anlamda başarı elde edebileceğiz.

Eee, oyunlar var, dergi var, ne eksik? Tabii ki zaman. Zaman yok dostlar hiçbir şeye yetiştirmeye. Buna ne buyrulur?



Sinan Akkol



Kendime diyalog...

- Birileri bize laf atıyor diye okuyucularımız rahatsız olmuş? Cevap bekliyorlarmış.
- Hiç gereği yok.
- Neden?
- Bize attıkları çamurlarla yapamadıkları işleri örtmeye çalışıyorlar. Neden biz de aynı çamuru geri atıp yaptığımız işleri lekeleyelim?
- Doğru...

Editörün Gizli Hayatı

1 Zor Soru: Bu ülkede sadece bir tek şeyi değiştirme hakkın var. Neyi değiştirirdin?
2 "7 Yıldır oyun olan heryerde" diyorsunuz. Geçen gece arkadaşın evinde Tabu oynarken farkettim ki siz yoksunuz. İtiraf edin neredeydiniz?

BERKER

1 Hmmm, cevabı gayet kolay. Ülkeyi!
2 Bir yerlerde tabuları yıkmakla meşguldüm! Nıha, şaka len şaka, büyük ihtimalle evde devrilmiş uyuyordum. Yemişim tabusunu!
3 Bu arada üçüncü soru nerede lan?

SİNAN

1 En temelden başlayıp eğitim sistemini değiştirirdim. Kökünden! Tepeden tırnağa hem de!!!
2 "Telefon - Sapık - Telefon sapığı - Ne Olmak? - Musallat Olmak - Taş - AHAAA! - Musalla Taşı!!" Bağı görebiliyor musunuz? Ama ben gördüm, GÖRDÜÜMMMM!!!....
3 Koskoca üçüncü soruyu görmüyor musun? Ha anladım, seninle ilgili olunca görmezden geliyorsun soruyu, tabii, tabii :)

GÖKER

1 Kafaları değiştirirdim.
2 Biz de yan odada Risk oynuyorduk. Dünya'yı ele geçirdikten sonra ne yapacaksın elalemin tabularını.
3 Üzülme abi hayat üçüncü soru olmadan da hoş (yoksa boş mu?)

TUĞBEK

1 Ülkeyi olduğu gibi İspanya açıklarında bir ada haline getirirdim. Hani kimilerinin Atlantis'in zamanında olduğunu iddia ettiği yer.
2 Nasıl yoktuk? Hani Sinan otobüsü anlatmaya çalışırken "Durak" demişti de biz de "Durak değil o Burak!" diyip gülmüştük ya. Çok unutkan oldun sen canım... cık cık...
3 Bence bu çok anlamsız olur. Sonuçta Berker'in özel hayatı hem bize ne? Ayrıca Michelle Pfeiffer o kadar da matah bir hatun değil.

FIRAT

1 Derginin yakınlarında bir Garanti ATM'i yok, paramı çekemiyorum. Oraya bir ATM yaptırırdım.
2 Uyuyakalmışım, yetişemedim. Yoksa orada olacaktım ben.
3 İyi misin Berker? Üçüncü soru olmasa ben nasıl o soruya cevap yazayım? Baksana nasıl da yazıyorum. Hımm, evet ya nasıl yazıyorum?

Freedom Fighters

Rusya Berlin'i bombalar. Almanlar teslim olur. Ruslar Avrupa'yı bombalar. Avrupalılar teslim olur. Ruslar kalan tüm ülkeleri bombalar. Tüm dünya teslim olur. Peki Ruslar Amerika'yı bombalarsa ne olur? Pek bir kahraman, gözüpek Amerika'lılar süper karşı koyar... İşte bu, o karşı koyuşun öyküsü...

52

Homeworld 2

Yeni evleri istimlak edilen Hiigaralıların derdi yine bizi geriyor. Acıların çocukları modunda o galaksi senin, bu paralel evren benim serseri serseri dolaşırlarken bizi niye peşlerinden sürüklüyorlar peki? Çünkü oyun güzel...

64

UFO: Aftermath

İntegrallerin işlendiği global, 8 saatlik blok bir matematik dersinin ardından dünya üzerinde yaşayan herkes mutant olmuştur. Diğerleri de topuklamıştır. Peki ya siz? Her zamanki gibi dünyayı kurtarmak size düşer, adım adım, otopsi otopsi.

62

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

"Burası acıyor mu?" "Aaaaah!", "Peki ya burası?" "Ouyyyyy!!", "Bu?" "Vay anam anam!"... Zor Ölüm'deki Bruce Willis, Cehennem Silahı'ndaki Mel Gibson'ın bile gözünden yaş getirecek durumlar karşısında Max Payne nasıl katlanıyor? "6 saatlik şok Payne diyeti"nin sırrı bu sayfalarda.

! 48

Pro Evolution Soccer 3

"Fırat buraya yumruk havaya!", "Fırat sen bizim her şeyimizsin!", "Fırat goool goool gol!", "Fı..." Uyan bakalım keçi, nerede kaldı yüzyılın en iyi futbol oyununun yazısı?

! 98

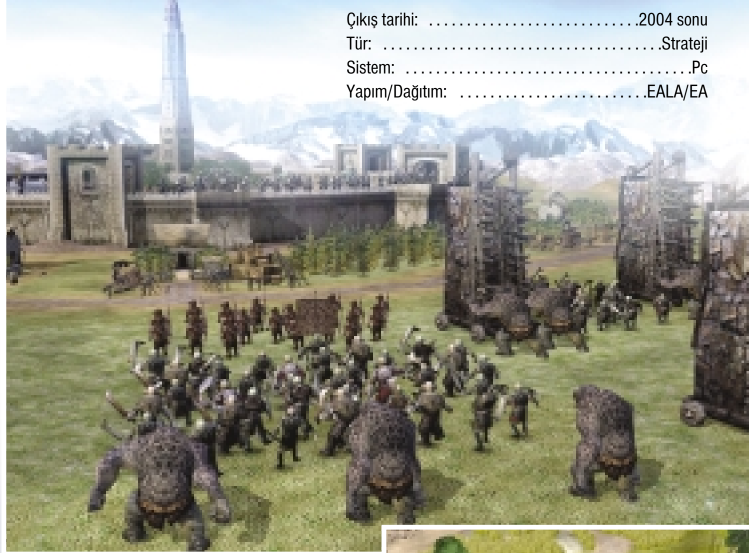
ilk bakış

LORD OF THE RINGS: Bir de cücelere derin kazar derler

THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH

Asıl açgözlü olanlar cüceler değildir kardeşim! Tamam belki bazen bir Balrog çıkartacak kadar derin kazabiliriz ama biz bile bu telif haklarını elinde tutanlar kadar açgözlü değiliz. Her ne kadar hiçbir oyuna ön yargılı yaklaşmak istemesem de, her oyunun arkasında, en kötüsünün bile korkunç bir emek olduğunu bilsem de sömürülmekten nefret ederim! Daha geçenlerde hatırlarsanız Battle Realms'ın yapımcısı olan Liquid'in yapmakta olduğu Yüzük Savaşı oyununun ön incelemesini yazmıştım. Bugün okumakta olduğunuz oyun ise Command& Conquer Generals'ın yapımcıları tarafından yapılan bir oyun. Şimdi neden iki ayrı strateji var? Tabii olur, beş tane de olur, mesele o değil ama iki oyunun temel farkı şu. War of The Ring kitapların telifi ile bu oyun ise filmin telifi ile yapılıyor. Hala neye kızdığımı anlamadınız mı? Filmin kitabı ile kitapların telifleri ayrı olduğundan bu oyunda filmde olmayan fakat kitapta olan hiçbir şey kullanılamaz demektir! Yani iş ince mevzulara dökülüyor ve sonuçta yapımcılar her ne kadar baba yapımcılar olsa da belli noktada anlaşmalı oyun çıkarmış oluyorlar ve elleri kolları bağlanıyor. Oyunda da filmde gördüklerimizle yetinmek durumunda kalıyoruz, pek de çekici olmuyor bu.

Neyse şimdi gevşeyip geleceğe umutla bakarcasına inceleyelim eldeki materyali, ne de olsa yapanlar Generals gibi başarılı bir stratejiye imza atmış.



Çıkış tarihi: .... 2004 sonu
Tür: .... Strateji
Sistem: .... Pc
Yapım/Dağıtım: .... EALA/EA



Generals

Oyun C&C Generals'ın oyun motorunu kullanıyor. Tabii o modern bir savaş stratejisiydi bu yüzden üzerinde baya yağı oynamışlar. Sonuç esas olarak ordulara birlikler çapında ve özel birimleri ve kahramanları da tek tek kontrol edebildiğimiz büyük savaşlar olmuş. Bu sayede çeşitli taktikleri nispeten kolayca uygulayabiliyoruz. Savaşlar genelde piyade ağırlıklı geçse de savaş alanına başka türden üniteler girdiğinde ortam şenleniyor. Mordor'un Troll'leri vurdukları yerde dost birlikler varsa onu da eziyorlar, hele ki ağır yaralanıp delirirlerse herkesi öldürmeye başlıyorlar. "Fül"ler, Rohan'ın süvarileri, elfler, orclar, entler filmde ne gördüysek oyunda var. Ve filmde gördüğümüz şekli ile varlar. Entler, Troll-

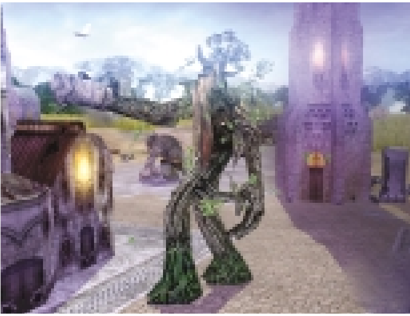














ler gibi delirmeseler de yanabiliyorlar. Ve her iki güçlü ünite de çevredeki binaları ya da ağaçları silah olarak kullanabiliyor, fırlatıp atabiliyor. Füller ezip geçerken sırtlarındaki okçular ortalığı cehenneme çeviriyor.

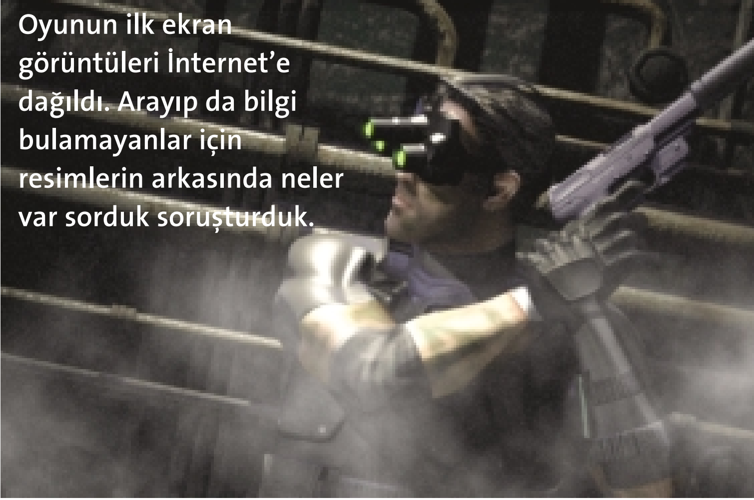
Oyun Mordor tarafında da oynamamıza izin veriyor ve böylece çok oyunculu seçenekleri de açılmış oluyor. Bu tarafın üniteleri bol ve ucuz, düşmanı bıktırana kadar sürüler halinde üzerlerine salıyorsunuz. Haliyle ortaya çıkan görüntü hoş oluyor. Kuşatma kulelerini yanaştırabilirseniz sel gibi taşıp etrafı kaplamaya, düşmandan alan kazanmaya başlıyor adamlarınız. Fakat Gondor'a dikkat etmek gerekiyor. Her tarafın kendine has özel bir yeteneği olduğu gibi Gondor da tam bitmek üzereyken müttefiklerini çağırıyor. Yani tam o anda bir Rohan süvari birliği gelip sizi silip süpürebilir. Güç dengelerini değiştirebilen diğer bir unsur ise çok nadiren kullanılabilen fakat çok güçlü büyüler. Gandalf'ın bir ışık patlaması ile bir ordunun yarısını yok etmesi gibi.

Çok oyuncu modunda bir senaryo gibi küçük çarpışmalar yapıyor son savaşa kadar kazandıkça avantaj elde ediyorsunuz. Yani klasik direk ölümüne savaştan ziyade çekişmeli ve güzel bir oyun imkanı veriyor.

Daha bitmesine bir yıl olan oyunun ana senaryosunda 30'dan fazla görev olacak. Bittiğinde ortaya çıkacak oyun EA'nın dağıttığı diğer film oyunu gibi çok güzel animasyon ve grafiklere sahip ama sonuçta amacı filmleri iyice sömürmek olan bir oyun olacağa benziyor. Fakat belli mi olur? Gök yarılır üç damla foton düşer, Kaf dağındaki ejderha kuru temizlemeci açar ve bu oyun da bir Hit olur..

Hiç de sandığınız gibi değil. Splinter Cell 2 oyun tarihine geçebilir

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW


Oyunun ilk ekran görüntüleri İnternet'e dağıldı. Arayıp da bilgi bulamayanlar için resimlerin arkasında neler var sorduk soruşturduk.

Çıkış tarihi: ....2004 Bahar
Tür: ....Aksiyon
Sistem: ....PC, PS2, X-Box
Yapım/Dağıtım: ....Ubisoft
Web: ....http://www.ubi.com/

Splinter Cell 2, Pandora Tomorrow'un ilk ekran görüntüleri geçtiğimiz ay İnternet'te dolaşiyordu, gözümüzden de kaçmadı tabi. Oyunla ilgili bilgi bulmak her ne kadar zor olduysa da sizleri habersiz bırakmamaya ant içen LEVEL ekibi olarak taaa G. Kore'den yetiştirdik bu yazıyı. Sinan eminim ki elindeki sayfaları ısırıyordur geç kalan yazılar için ama beklediğinize değecek. Ben yavaş yazdım siz de tadını çıkararak okuyun.

Her oyunun devamında olduğu gibi Splinter Cell 2'de yenilenmiş grafikler, marifetli küçük araçlar, yeni hareketler ve heyecan verici tek kişilik senaryo ile geliyor. Ama bundan daha önemlisi gizlilik gerektiren aksiyon oyunları tarihinde asla denenmemiş, oyun camiasına bomba gibi düşecek bir yenilik için hazır olun. Splinter Cell - Pandora Tomorrow, gerçekten eksiksiz olan bu oyunu çok oyunculu (multiplayer) ortamda oynamanızı sağlayacak. Evet, bizde önce şaşirdık, sonra gülümsedik ve yapımcı Domitile Doat'ın bal damlayan açıklamalarından fikir sahibi olmaya çalistik.

"Splinter Cell oynayan herkes bilir ki oyunda sadece Sam Fisher var. Tek başına sessiz sedasız işini hallediyor. Multiplayer oyunda ise Sam Fisher olmayacak. Onun yerine belirli bir senaryonun bulunduğu bölümlerde NSA (Amerikan ulusal güvenlik) için operasyonlar gerçekleştiren küçük "gölge ağı" takımları yer alacak Bunlar NSA'in "bir adam yetmez" dediği sızma operasyonlarında kullanılan ajanlar."

Doat'ın söylemeye çalistigi şey Sam Fisher'in özelliklerine sahip oyuncuların deathmatch'ler de birbirlerine karşi savaşacakları bir ortam olmayacağı. Tamamen takım bazında ortak hareket etmeleri gereken oyunlardan bahsediyor. İçine hile karışana kadar, gerçek takım oyunun ne olduğunu anlayacağımız yeni tarz bir eğlenceye iştah kabartıyoruz. Buna rağmen biraz daha merak uyandırdığımızda Doat; oyunun multiplayer kısmı için hala üzerinde çalisilan bölüm olduğundan ve ekibin sürekli yeni fikirleri değerlendirerek oyuncular için en iyisini bulmaya çalistigindan bahsediyor.

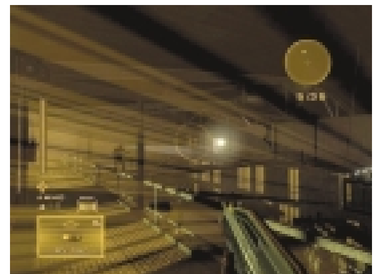
"Splinter Cell'i yüksek kaliteli bir multiplayer oyuna çevirmek bizim için gerçekten de büyük uğraş gerektiren bir iş. Oynanabilirlik özellikleri ve hikayenin çok iyi dengelenmesi ve orijinalinin temel özelliklerini aynı anda taşıması hedefleniyor. Oynanabilirlik açısından ışıklı alanlar ve gölgeler yine belirgin önem taşiyacak ve oyuncular en güvendikleri atlama zıplama hareketleriyle ilerleyecekler. İstedikleri anda kullanabilecekleri birçok ileri teknoloji içeren marifetli oyuncakları da olacak. Açıkça söylemek gerekirse oyunun mekaniklerini değiştirmeyi henüz tamamlamadık."

Bu açıklamalardan yola çikarak Pandora Tomorrow'un başarılı olması için ciddi bir potansiyeli var. Frag kaygısı olmadan her hareketimize dikkat edeceğimiz bir takım oyunu olması şimdiden heyecanlandırıyor. Oyunun tam sürümünü bilgisayarlarımızda görmek için beş ay daha beklememiz gerekiyor.

Yapımcı firma Ubisoft'tan da ilginç açıklamalar geldi. "Pandoras Tomorrow sizi bir çok yeni mekana götürecek. İlk oyunun aksine açık arazide ve gündüz vakti oynayacağınız bir çok harita bulunuyor. Özellikle gündüz oynanan oyunlar çok zorlayıcı olacak çünkü tıpkı gerçeğinde olduğu gibi sivil halk günlük işlerini yapıyor olacak ve Sam görevlerini onlara fark ettirmeden yapmak zorunda olacak."

Tüm zamanların en iyi "third person shooter, stealth action" oyunu Splinter Cell'in devamını aynı ekibin hazırladığını da göz önüne alarak hiç tereddüt etmeden gelecek senenin en çok ses getiren oyunlarından olacağını şimdiden söyleyebiliriz. Oyun editörleri için hayat bir oyunun teknolojisine ve oynanabilirliğine alışamadan daha iyisini daha yenisini ögrenip onu beklemekle geçiyor. Bekleyelim bakalım şurada pek bir şey kalmadı. .





Çölde kan kaybettikçe gerçekliği kaybetmek

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Çıkış tarihi: ....2004 İlk çeyrek
Tür: ....Aksiyon- Macera
Sistem: ....PC
Yapım/Dağıtım: ......Starbreeze/TDK



Uzun bir aradan sonra nihayet Haçlı seferlerindeki babanızdan bir mektup alıyorsunuz. Siz ve kardeşiniz, iki basit çiftçi, yola çıkıyorsunuz. Çelikle ve kanla, terle ve rüzgarın savurduğu kum ile terbiye oluyor, bir erkek ve bir asker olma yolunda babanızın izini takip ediyorsunuz. Fakat evini savunan bir adamın öfkesini gittiğiniz topraklarda hissedeceksiniz.

KotT, yani tapınak şövalyeleri öyle pek bağıra çağıra gelen bir oyun değil. İlk gösterimi E3 fuarında yapıldığında izleyicileri oldukça şaşırttı ve çok da beğenildi. Oyun üçüncü kişi görüşünden eğlenceli kılıç dövüşü üzerine kurulu bir aksiyon macera. Oyunda ilerledikçe ve karakter olarak piştikçe yeni dövüş hamleleri, kılıç numaraları da öğreniyoruz.

Yumuşak ve gerçekçi hareketler için Matrix'te de emeği bulunan stüdyo ile çalışmışlar. Teke tek dövüşler ve savaş alanında birden çok kişiyle olan dövüşler üzerinde özenle çalışılmış. Yani her ne kadar bir hareket oyunu olsa da oyun öyle saçma bir şekilde hızlı olmayacak. Ağır zincir zırhlar içinde parendeler atmayacağız.

Avrupa'dan Mısır'a ve daha da ötesine uzanan tarihi mekanlar mükemmel hazırlanmış. Starbreeze stüdyoları bu oyuna oldukça özen göstermiş ve oyun motorunu da oyun alanının atmosferini yaşatacak kalitede yapmış. Tabi atmosferden bahsetmek için henüz müziklerini ve seslerini dinlemediğimden erken ama görüntüler sağlam. Fakat tam da işte gerçekçi bir oyun işte diyecekken ortamların ve renklerin biraz garip olduğunu fark etmiyor muyuz?

Kan kaybettikçe aklını kaybetmek

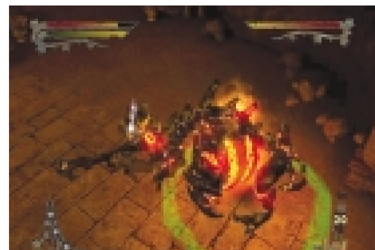
Çöllerde ve harap kalelerde, düzlüklerde ve tepelerde akla gelebilecek yol üzerindeki her türlü coğrafyada savaşırken sayısız kere ölümün kıyısına geliyoruz. Ve yaralandıkça gerçeklik bizim için değişiyor. Dünya yerini cehennemvari bir boyuta bırakıyor ve gayet normal olan oyun yerini karanlık bir fantezi diyarı alıyor. Bu fantezi diyarı öyle perili cüceli şirin bir diyar değil, karanlık dedik ya, etlerinizi koparıp yemek isteyen cehennem iblisleri ile dolup taşan bir yer burası. Gece ve gündüzün atmosferi de görüntülerden fark edeceğiniz üzere belirgin ve hoş. Aslında bu diğer dünyaya komada ve ağır yaralıyken giriyor, sağ kurtulmayı başarır isek, gerçek dünyadaki yolculuğumuza kaldığımız yerden devam ederken işimize yarayacak önemli öngörüler elde edebiliyoruz.

Oyunun büyük kısmı savaşta geçeceğinden bundan biraz daha bahsetmek yerinde olur. Oyun boyunca yüz yüze çarpışacağımızdan yapımcılar düşmanların yapay zekasına önem vermiş ve bizi kontroller ile değil dövüş tekniği ile zorlamak istemişler. Bazı düşmanları grup halinde saldırdığında dikilip ölmek yerine geri çekilip vur kaç yapmalı, öğrendiğimiz özel hareketleri konuşturmalıyız. Ayrıca dövüşlerde ortamlardan da faydalanmak, bazı yerlerde macera oyunları mantığından yararlanmak gerekiyor.

Eh, geldim, gördüm, okudum, kokladım ve burnum güzel bir oyun kokusu alıyor. Çıkmasına fazla da bir şey kalmamış şunun şurasında. Zevkli ve beklemeye değer bir oyun olacağa benzer.







SINGLES

Yeni bir firma olan RotoBee'nin ilk oyunu oldukça ilginç. The Sims'le benzerlikler taşıyan Singles'ta, biri kadın diğer erkek iki karakterin arasındaki ilişkiyi kontrol edeceksiniz. İlişkinin; romantik, eğlenceli, arkadaşça veya seks için olup olmayacağına karar verebileceksiniz. Tabii gerçek yaşamda olduğu gibi ilişki arkadaşlıktan başlayıp sevgili olmaya kadar gidecek. Tamamıyla 3D tasarlanan oyunun çıkış tarihiyse bilinmiyor.



BRIAN FARGO... YENİDEN...

Interplay'in kurucusu olan ve Fallout, Dragon Wars gibi oyunlarda imzası bulunan Brian Fargo oyun piyasasına geri geliyor. inXile Entertainment adında yeni bir firma kuran Fargo'nun ilk oyunu eski bir RPG'nin yeni hali: The Bard's Tale. Yeni Bard's Tale hakkında çok fazla bilgimiz yok, ama Fargo gibi bir RPG ustasının bizi hayâl kırıklığına uğratmayacağı kesin.

“Gerçek” savaş...

FULL SPECTRUM WARRIOR

En eski bilgisayar oyunlarında bile “savaş” vardı. Commando’da, Cabal’da... Artık bunun oyunlardan silinmesi oldukça zor. Zaten son zamanlardaki savaş temalı oyunların sayısında da hatrı sayılır bir artış var. Full Spectrum Warrior da bu artışın bir parçası.

Yine Amerikalılar var...

Oyunu “diğerleri”nden ayıran ilk şey gerçekçilik. Biliyorum, bu çok klişe geliyor, ama yapımcı Pandemic Studios’un tek amacı gerçekçi bir oyun yapmak. Peki bunun nedenini merak ediyor musunuz?

Full Spectrum Warriors, Amerikan Ordusu’nun kullandığı gerçek bir simulasyonun oyun versiyonu. Yani Amerikan askerleri bu simulasyon programıyla sanal olarak tatbikat yapıyorlar. Bunu oyuna çevirmek de Pandemic Studios’a kalmış (aynı zamanda Army Men: RTS’nin de yapımcısı).

Third-person kamerasıyla oynanan bir taktik-savaş oyunu olan Full Spectrum Warriors’un oynanışı Desert Storm ve Hidden&Dangerous gibi oyunlarla benzerlikler taşıyor. Oyunda, Alpha ve Bravo gruplarının liderlerini ve askerlerini kontrol edeceksiniz. Benzeri oyunlarda olduğu gibi takımınızda sağlık uzmanı ve keskin nişancı gibi farklı farklı askerler bulunacak. Bunların yanında kimyasal silahlar ve kullanılabilir araçlar da oyunda mevcut.

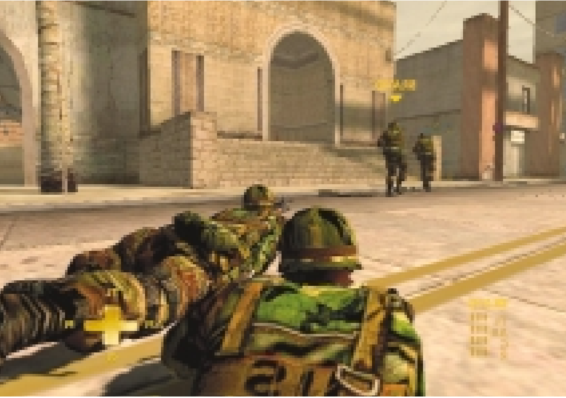
Yapay zekâ oyunun en can alıcı noktası. Taktik ağırlıklı olarak oynanacak olan oyunda adamlarınız gerçeğe en yakın şekilde hareket edecek; haritanın tamamına, sokaklara ve benzeri yerlere çok hızlı bir şekilde uyum sağlayabilecekler. Yapmanız gereken tek şey adamlarınızın gideceği yeri belirtmek. Mesela adamlarınızdan bir duvara gidip orayı siper olarak kullanmalarını istediğinizde, duvara en mantıklı şekilde, yani hedef olmayacak şekilde yayılacaklar. Bunun yanında adamlarınız ölen düşmanların ve arkadaşlarının üzerindeki silahları, cephaneleri alacaklar. Adamlarınızın her şeyi başarıyla uygulaması, sizin her şeyi izleyeceğiniz veya pasif kalacağınız anlamına gelmiyor. Vereceğiniz taktiklerle oyunu siz yönlendireceksiniz. Aynı bir strateji oyunu oynuyor gibi...

Çıkış Tarihi:	14 Ocak 2004
Tür:	Taktik-aksiyon
Yapım:	Pandemic Studios
Dağıtım:	THQ
Web:	www.pandemicstudios.com

Aynı zaman diliminde Xbox’a da çıkarılacak olan Full Spectrum Warrior’un grafiksel olarak çok sağman olacağı kaçınılmaz. Detaylı karakter modellemeleri ve animasyonları, gerçek çevre, iyi bir savaş atmosferi... Karakterlerin surat ifadeleri de duruma göre değişecek. Mesela bir komutan, gözlerinin önünde ölen silah arkadaşı için üzülecek. Bu da grafiklere yansıyacak.

Yükleniyor...

Uzun zamandır yapım aşamasında olan Full Spectrum Warrior’un gerçekçi bir oyun olacağından pek kuşkumuz yok. Eğer bir erteleme olmazsa, 14 Ocak 2004’te “soğuk savaş” başlıyor.





HALF-LIFE 2’DE GECİKME!

Ekim ayında çıkacağı duyurulan Half-Life 2, Nisan 2004’e ertelendi. Valve’nin gerekçesi ise oyunun kaynak kodlarının çalınması. Geçtiğimiz ay oyun medyasını çok fazla meşgul eden bu olayın gerçek olup olmadığı ise tartışılıyor. Internet’te Valve’ın, oyunu zamanında çıkaramayacağı için böyle bir yola başvurduğu yolunda söylentiler var. Ama Half-Life 2’nin yapımcısı Valve. Beklemekten başka yapacak bir şey yok.

Bu arada, oyunun Radeon 9800 XT kartıyla birlikte paket olarak piyasaya çıkacağı da resmi olarak açıklandı. Korsan versiyonunu alanlara ise çizgili kâğıda basılmış bir Radeon 9800 XT fotokopisi verilecekmiş (!).

LARRY DÖNÜYOR!

Macera türünü sevmeyenlerin bile hayır diyemediği kült karakter Larry Laffer geri dönüyor. Serinin sekizinci oyununun adı: Leisure Suit Larry: Magna cum Laude. Önceki oyuncuların yapımcısı Lowe yeni oyun yapımında çalışmamasına rağmen oyunun haklarını elinde tutan Sierra isterse elinden geleni yapacağını belirtiyor. Bir senedir geliştirilen oyun büyük olasılıkla 2004 sonunda piyasaya çıkacak. Oyunun GTA’la ilginç bir benzerliği olacağı fısıldananlar arasında olsa da yapımcılar ketum davranıyorlar.

Yeni bir bilgi olduğunda biz de size fısıldayacağız.



CHAMPIONSHIP MANAGER:
SEASON 03/04

Sistem: ....PC
Tür: ....Menejerlik
Çıkış Tarihi : ....21 Kasım 2003
Yapım/Dağıtım: ....Sigames/Eidos İnteractive
Web: ....www.sigames.com
....www.cmturkey.com
Yazan: ....Bahadır Yılmaz

Mükemmel, daha mükemmel, en mükemmel olacak

Eklenen birçok özellikle ve içerdiği bir çok sürprizle karşımıza çıkmaya hazırlanan Championship Manager 03/04 (CM 03/04), büyük ümitlerle çıkan ancak arka arkaya yayınlanan geliştirme paketleriyle bile düzelmeyen hatalarıyla birçok kişide hayal kırıklığı yaratan Cm4'ün etkisini silecek gibi gözüküyor. CM 03/04 deki şüphesiz en büyük sürpriz ne yazık ki efsanenin son oyunu olacağı. Geçtiğimiz günlerde yapılan açıklamaya göre Sigames ve Eidos Interactive yollarını ayırma kararı aldılar. Ancak bu karar ile birlikte tüm CM'cilere büyük bir söz verdiler: "En iyi ve en mükemmel CM'yi yapacağız."



Her yeni versiyonda olduğu gibi, oyunun benzersiz veritabanı güncellenmiş, oyuncularla olan ilişkiler ve medya modülü geliştirilmiş. Daha önceki serilerde olmasına rağmen Cm 4'de olmayan, naklen kura çekimlerini izleme, menajer ve oyunculara takma isim verme özellikleri eklenmiş. En önemli özelliklerden bir tanesi de, CM4'te olacağı açıklanmasına rağmen oyunda yer almayan, önceden kaydedilmiş maçları tekrar izleme olanağı ve bu yenilikle beraber ayın ve yılın gölü seçilmesi, düşüncesi bile çok güzel değimli... CM 03/04 için mükemmele yakın resmi bir editör hazırlanmış, kullanması çok kolay olan bu editör sayesinde ilerde güzel yamalar yapılacağından kuşkumuz yok.

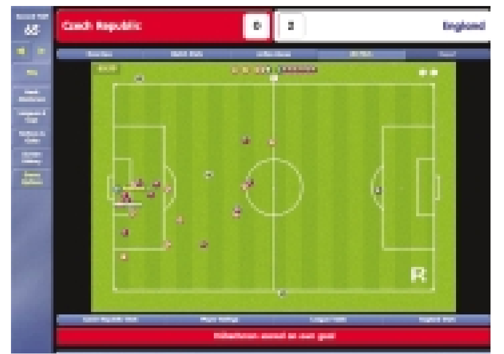
CM 4 ile birlikte oyuna eklenmiş olan özellikler, daha da gelişmiş olarak karşımıza çıkıyor. Önceki oyunda adeta baştan yaratılmış olan antrenman bölümü birçok yönden geliştirilmiş. Oyuncularımıza uyguladığımız Antrenman programlarının etkileri CM 03/04 ile birlikte ayrıntılı bir şekilde oyuncu bilgi ekranında gösterilecek. Merakla beklenen yenilik ise, CM 4'ün en büyük özelliği olan 2D maç izleme ekranının daha da geliştirilmiş olması.

Yeter ki isteyin

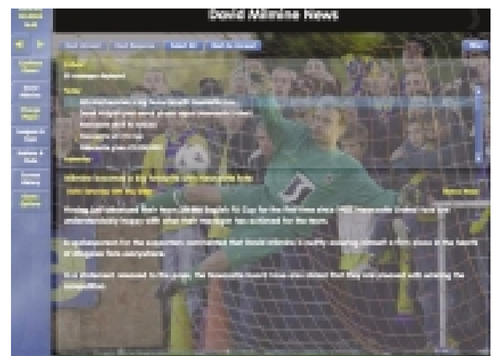
Sigames, bir çok oyuncunun istediği yazıcıdan çıktı alma seçeneğini de oyuna eklediğini açıkladı, böylece istediğiniz her bölümden çıktı alabileceksiniz. Örneğin, önemli bir maçtan önce, rakip takımın taktiğini çıktı alarak, üzerinde uzun süre düşünüp açıkları bulabilirsiniz.

Sonuç olarak, Championship Manager efsanesine gözü yaşlı bir veda değil bu. Olabilecek en iyi menajerlik oyunuyla veda. Ondan sonra da Eidos ve SiGames kendi menajerlik oyunlarını yapmaya devam edecekler zaten ve CM, farklı isim altında yaşamaya devam edecek.









CIA DE OYUN YAPIYOR!

America's Army'nin başarısından sonra CIA de kendi oyununu yapmaya karar verdi. The Counter Terrorist Center (CTC) oyun için çalışmalara başladı. CIA sözcüsü Mark Mansfield "Bilgisayar oyunları bilgi vermenin çok iyi bir yolu" diyor. Oyun hakkında şimdilik bilgi verilmiyor.

THE THING'İN YAPIMCISI KAPILARINI KAPATTI

Bir veda haberi daha... The Thing ve Evolva gibi başarılı oyunların yapımcısı Computer Artworks kapandı. Firmanın menajeri "dağıtıcılar para vermiyor" diyerek kapanışın nedenini açıkladı. TIGA (The Independent Games Developers Association) da bu konuda bir yorum yapmış: "Oyun geliştiricileri kendi yarattıkları sorunlara da bakmalılar".

FLAGSHIP STUDIOS KAPILARINI AÇTI

Eskiden Blizzard'da çalışan Bill Roper yeni bir oyun yapım firması kurdu: Flagship Studios. Firmanın kadrosunda; Starcraft, Warcraft ve Diablo gibi oyunların yapımcı kadrosunda da yer alan; David Gleen, Peter Hu, Philip Shenk ve Tyler Thompson gibi isimler de bulunuyor. Yeni bir oyunun yapımına da başlayan firma şimdilik bu konuda bir bilgi vermiyor.

KISA KISA Oyun diyarlarında hızlıbir gezinti...

► **FREEDOM FORCE 2** Süper Kahramanları konu alan RPG Freedom Force'un devamı geliyor. Sadece duyurusu yapılan oyun hakkında şimdilik bilgi yok.

► **THE FALL: LAST DAYS OF GAIA** İlginç karakterlere sahip yeni bir RPG oyunu geliyor. 2062 yılında geçen oyunda, kendinizi insanoğlunun sebep olduğu bir yıkımın tam ortasında bulacaksınız. The Fall'da her karakter için 6 özellik ve 14 farklı yetenek bulunacak.



► **GANGLAND** The Godfather filminden esinlenerek yapımına başlanan bir strateji oyunu olan Gangland'de; Mario, Angelo, Romano ve Sonny adındaki İtalyan kardeşleri kontrol edeceksiniz. Kendi mafyanızı kuracağınız oyunda 500'den fazla NPC bulunacakmış. Çıkış tarihiyse belli değil.



yükleniyor...

Condition Zero 18 Kasım 2003'te piyasada...

Beyond Good & Evil	Aksiyon	11-Kasım-2003	
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil	
Call of Duty	FPS	7-Kasım-2003	
Championship Manager 03/04	Menajerlik	28-Kasım-2003	
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	18-Kasım-2003	
Delta Force: BHD - Team Sabre	Taktik-FPS	23-Mart-2004	
Deus Ex: Invisible War	FPS	28-Ocak-2004	
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil	
Dungeon Siege: Legends of Aranna	RPG	25-Kasım-2003	
Doom III	FPS	15-Mart-2004	
Earth 2160	Strateji	23-Mart-2004	Yeni!
Enclave II	Aksiyon	Belli Değil	
Far Cry	FPS	28-Kasım-2003	Yeni!
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	14-Ocak-2004	
Half-Life 2	FPS	27-Nisan-2004	
Hitman 3: Contracts	Aksiyon	27-Nisan-2004	
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	25-Şubat-2004	
Metallica	Aksiyon	Belli Değil	
Need for Speed: Underground	Yarış	25-Kasım-2003	
N.O.L.F. Contract J.A.C.K.	Aksiyon	11-Kasım-2003	
Painkiller	FPS	23-Mart-2004	Yeni!
Pillage	Strateji	Belli Değil	Yeni!
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	18-Kasım-2003	
Pro Evolution Soccer 3	Spor	28-Kasım-2003	
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004	
Syberia 2	Adventure	23-Mart-2004	
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	Aksiyon	25-Mayıs-2004	Yeni!
The Sims 2	Simulasyon	Belli Değil	
Thief III	Taktik-aksiyon	Belli Değil	
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004	
Turok Evolution	FPS	24-Ekim-2003	Yeni!
Unreal Tournament 2004	FPS	21-Kasım-2003	

► **BEANOTOWN RACING** Aynı yarış oyunlarını oynamaktan sıkıldıysanız iyi bir haberimiz var: Simian firması çizgi-roman temalı bir yarış oyunu geliştiriyor. Altı farklı yolun bulunacağı Beanotown Racing'te; Dennis the Menace, Minnie the Minx, Bananaman ve Rodger the Dodger gibi çizgi-roman karakterlerini seçebileceksiniz.



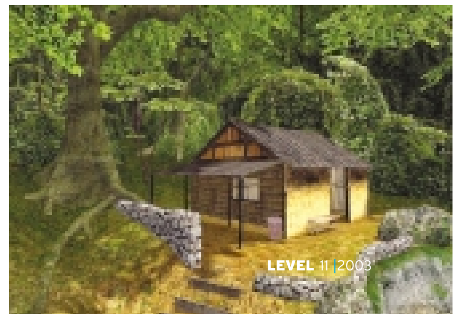
► **IN MEMORIAM** Lexis Numèrique, hem online hem de tek kişilik oynanan ilginç bir adventure oyunu geliştirdi. Avatürk'ün Türkiye'de dağıtıma sunacağı In Memeriam, 45 dakikadan fazla video ve 100'den fazla bulmaca içeriyor. Oyun sırasında Internet'e de bağlanıyor ve oyunun bir parçası olan "fake" web sitelerinde dolaşıyorsunuz.

► **TERMINATOR 3** Terminator 3: War of the Machines'in oyunu yakında piyasaya çıkıyor. FPS olarak tasarlanan oyunda tahmin edeceğiniz gibi aksiyona ağırlık veriliyor. Ama hemen hemen her film oyunu gibi Terminator 3'ten de pek umudumuz yok.



► **SILENT HILL 4** Konami Silent Hill 4 için çalışmalara başlamış. PS2 versiyonundan sonra PC'ye de çevrilecek olan oyunun yapımına sessiz sedasız devam ediliyor.

► **VIETCONG: FIST ALPHA** Vietcong için bir eklenti geliyor. Fist Alpha adındaki eklentide yedi yeni tek kişilik görev bulunacak. Ayrıca oyuna farklı uzmanlıklara sahip üç yeni karakter de ekleniyor.



7 oyun, 55 ülke, 600 oyuncu...

WORLD CYBER GAMES 2003

We are the champions, we are the champions, no time for loser, cause we are the champions, of the world... Sahnedeki 17 Alman genci hep bir ağızdan bu şarkıyı söylüyor. Bir hafta boyunca devam eden zorlu maçlar ve kazanılan başarıların ardından WCG'nin büyük kupasını ilk defa Kore dışında bir ülke kaldırıyor. Salonun izleyici kısmında ise onların coşkusuna alkışlarla katılan 54 ülkenin 600 oyuncusu var. İşte bu WCG'de heyecanın doruğa çıktığı an. Sahnedekiler için başarının zevki, izleyiciler içinse gelecek yıl orada olabilme tutkusu.

Kim ne derse desin WCG'nin dünyadaki büyük turnuvalar içinde çok özel bir yeri var. Takım olmanın bilinci, mücadelenin heyecanı ve zevki, dostluk, kardeşlik ve eğlence. Samsung'un WCG'yi ilk tasarladığı günlerde de aklında dünyanın en iyi profesyonel oyuncularını yarıştırmak değil bilgisayar oyunları adına olimpiyat ruhunu yakalamak olduğuna şüphem yok.

Bu sene üçüncüsü düzenlenen WCG, ilk senesinde olduğu gibi Seul'deydi. Aslına bakarsanız bu Güney Kore'de düzenlenen son WCG. Gelecek sene ev sahibi şehir San Fransisco olacak. Geçen sene WCG organizatörü ICM artık WCG'i dünyayı açmaya karar verdiklerini söylediğinde, bunun ne kadar işe yarayacağını kimse bilmiyordu. Ama sonuçta dünyanın en büyük şehirleri tek tek WCG'i düzenleyebilmek için başvurdu ve son değerlendirmede Sydney ve Milano'yu geride bırakan San Fransisco bu hakkı kazandı. Turnuvanın Kore dışına çıkıyor olması WCG'in genelindeki heyecanı da oldukça değiştirecek gibi.

▼ Serdar'ın gözü ufukta... Kore'de neler yapacağını düşünüyor olmalı.

Kore Yolunda

WCG 2003, 12 Ekim'de başlasa da bizim hikayemiz 10 Ekim'de Atatürk Havalimanında başladı. Ben havalimanına, Seul'a aktarma yapmadan uçacağımızı bilmenin sevinciyle girdiğimde, oyuncular çoktan gelmişti bile. Ayrıca onların aklında, uçuş, aktarma, ne yemek çıkıp hangi filmin gösterileceği gibi standart yolcu düşünceleri değil bambaşka bir heyecan vardı. Aslında bu takımın ilk bir araya gelişiydi. Çünkü Türkiye Elemeleri finalinin karmaşasında çok tanışıp muhabbet edecek vakitleri olmamıştı. Ama ilginç bir şekilde çoktan birbirlerine ısınmış görünüyorlardı. Hatta ben geldiğimde çoktan muhabbeti koyulaştırmışlardı. Bizi uğurlamaya gelen ailelerle vedalaşıp, iyi şans dileklerini aldıktan sonra uçağımıza doğru ilerledik. Ankara'dan gelen oyuncularla da buluştuğumuzda tam 15 kişilik bir kadro olmuştuk.

Biletlerimiz grup haline alındığı için pencere kenarında ve ikili sıra halinde güzel bir yerimiz vardı. Uçağa dağılmadığımız için sıkıcı bir yolculuk değildi. Ama uzun mesafe uçuşlara pek alışık olmayan takım yolculuğun sonlarına doğru topluca uykuya geçti. Kore'ye inip uzun bir otobüs yolculuğunun sonunda Seul'e vardık. Ancak yolculuk yüzünden takım biraz sersemlemiş görünüyordu. Neyse ki Seul'e maçlardan iki gün önce gittiğimiz için dinlenip, kendilerine gelecek vakitleri vardı.

Turnuva Heyecanı

Bu seneki WCG'in ilginç yanlarından biri 1988 Olimpiyatlarının yapıldığı köyde gerçekleşmesiydi. Oyuncular sporcuların odalarında kaldı, 15 sene önce her tür spor karşılaşmasıyla canlanan salonlar oyunların coşkusuna sahne oldu. Olimpiyat köyü muhteşem güzellikte bir parkın içinde yer aldığı ve ortalıkta bir dolu panda kılıklı tavşan koştuğu için oyuncular bir hafta için doğayla da bütünleşmiş oldu. Turnuva alanlarıyla ilgili tek sıkıntı bu sene antrenman odalarının yetersizliğiydi. 600 oyuncu için çok az sayıda bilgisayar vardı ve antrenman yapmak için saatlerce sıra beklemek gerekiyordu.

Bu senenin oyuncular için en sevindirici yanlarından biri ise yemek sorununun yaşanmamasıydı. Geçen sene Kore yemeğini beğenmeyen oyuncular aç kalmıştı. Bu sene yemek sponsoru olan Pizza Hut öğlenleri bu oyuncu ordusunu doyurmak için kamyonla pizza getirirken, akşamları otelde her zevke hitap eden geniş bir açık büfe bekliyordu. O açık büfe orada bekleye dursun bir çok



▲ WCG 2003'de fuar alanı da oldukça renkliydi. Girişinde Thrall'ın karşıladığı Blizzard standı en çok ilgiyi toplayandı.

oyuncu yakındaki Burger King'i tercih etti. Çok şey kaçırdılar ama en azından aç kalmadılar.

Oyunlar Başlasın

Turnuvanın resmi açılışı pazar akşamı yapıldı. Yağmura rağmen açık alanda yapılan açılış töreni geçen seneye göre bir parça sönüktü. Muhtemelen tören için planlanan bazı gösteriler yağmur yüzünden iptal edilmişti. Bayrakların geçişi sırasında bayrağımızı taşıyan Hazım, gecenin en yakışıklı erkeği olarak dikkat çekti (inanmayanlar WCG sitesindeki resimlerden Hazım'ı arasın ;)). Gecenin en müthiş anı tören sonrasında patlayan havai fişeklerdi. Gösteri bittiğinde izleyenlerin çoğunun boynu yukarı bakmaktan tutulmuştu.



▲ Nations vs Nations maçları öncesi Hazım ve Eren.

Bu sene oldukça sıkışık bir programı olan WCG'de ilk iki gün grup maçlarına ayrılmıştı. Geçen sene öğleden önce ve sonra olmak üzere iki ayrı grupta yapılan maçlar, bu sefer Pazartesi ve Salı olarak yapılmıştı. Bu yüzden tüm oyuncuların grup maçları bir güne sıkıştırılmıştı. Çok fazla turnuva deneyimi olmayan oyuncular için (bizimkiler gibi) önemli bir handikaptı bu. Pazartesi günü, Starcraft, Fifa 2003, Warcraft III ve Counter-Strike'da grup maçlarını oynamak zorundaydık ve gruptan çıkan oyuncumuz olmadı. Uzaktan gol taktiği çözülen Fatih maalesef hiç maç kazanamadı. Counter-Strike'da Birleşik Arap Emirlikleri ile berabere kalan takımımız sonraki maçlarının tümünü kaybetti. Bu sene ilk defa katıldığımız Starcraft ve Warcraft III ise en başarılı olduğumuz oyunlardı. Warcraft III'de Şafak grubundaki Çin ve Rus rakibleriyle grup liderliğini paylaştı. Ancak kurallar gereği oynanan play-off maçlarında rakiplerine yenilince grupdan Çin ve Rus oyuncular çıkarken üzülen biz olduk. Hazım ise işi en zor olan oyuncumuzdu. Starcraft oyuncularının sayısı çok olduğu için grupları 8 kişilikti ve sadece 2 oyuncu grupdan çıkıyordu. Gruptaki Alman rakibi Fisheye ve Kore'li rakibi karşısında Skehgus karşısında çok şansı yoktu. Zaten turnuva sonunda Fisheye ikinci, Skehgus ise dördüncü oldu. Hazım 2 maçını kazanarak grup beşinciliği ile yetinmek zorunda kaldı.

İkinci gün Age of Mythology ve Unreal Tournament 2003'de mücadele ettik. AoM'de Eren maç ve UT 2003'de Serdar, oldukça zor gruplara düşüşlerdi ve maç kazanamadan elendiler. UT2003'deki diğer temsilcimiz Emre ise iki galibiyet almasına rağmen grup dördüncüsü oldu ve elendi.

Nation vs Nation

Grubundan çıkan oyuncumuz olmayınca gözlerimizi perşembe günü yapılacak olan Nation vs Nation mücadelesine diktik. Halo ve CS dışındaki oyunlarda her ülkeden iki kişilik takımların katıldığı bu mücadeleye üç oyunda katıldık. Warcraft'da Şafak ve Serdar'dan oluşan takımımız kesin kazanacakları ilk maçlarında Şafak'ın basit bir hatası sonucu elendiler. UT 2003'deki takımımız Emre ve Mert'den oluşuyordu. İlk iki rakibi maça çıkmayınca bir anda kendini çeyrek finalde bulan ekibimiz güçlü ABD takımı karşısında tarihi bir skor alarak yenildi. Bu tarihi skorun büyük bölümü aslında UT'den hiç anlamayan CS oyuncumuz Mert'e aitti. Ama amaç eğlenmekti zaten ve maç sonrası keyifleri yerindeydi. Starcraft ise yine en başarılı olduğumuz oyun oldu. İlk iki maçını karşısında kazanarak çeyrek finale çıkan takımımız, ikinciliği kazanan ABD takımına yenilerek bir üst tura çıkamadı. Ancak Nation vs Nation Starcraft mücadelesi tüm WCG 2003 içindeki en büyük başarımız oldu.

▼ Oyuncuların otelinde düzenlenen mini bir Dead or Alive turnuvasında Türkiye vs Czhech . Yüz ifadelerine bakın ve kim kazanıyor karar verin.



WCG 2003 Game Conference



İlk günü konuşmacıları (soldan sağa): Ray Muzyka, Tim Train, Mark Terrano, Bruce Shelly, Robert Huebner



Tuğbek, Peter Molyneux ve Avatürk'den Hasan "Haswan" Çolakoğlu

WCG'nin sadece bir oyun turnuvası olduğunu düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz. Kore oyun geliştiricilerinin standlarıyla renklenen fuar alanı ve iki gün süren oyun konferansları ile tam bir festivaldi WCG 2003. Konferansların ilk gününde devasa online oyunlar ve Internet üzerinde oyuncu topluluğu yaratma konusu tartışıldı. İlk gün konuşmacıları Bruce Shelly (Age of Empires serisi), Tim Train (Rise of Nations), Ray Muzyka (Baldur's Gate seris), Robert Huebner (Descent, Starcraft: Ghost, Vampire), Erik Bethke (Starfleet Command), Mark Terrano (Age of Empires serisi) ve Mark Rein (Unreal ve UT serisileri) gibi ağır topladı. Gün boyunca oyun geliştirmeye gönül vermiş Kore'li gençler oyun dünyasının bu en büyük isimlerini dinleyip sorularını yönelttiler. İkinci gün ise konuşmacı olarak Ian Livingston (Tomb Raider Serisi) ve Peter Molyneux (Black & White, populous, Dungeon Keper) vardı. Bu iki büyük geliştirici yeni projelerini ve kendi oyun vizyonlarını paylaştılar. E3 ve GDC'de bile bu kadar büyük ismi bir arada bulmak pek kolay olmuyor. Bu açıdan WCG 2003 Game Conferance bizim içinde önemli bir deneyim oldu.


▼ Grup maçlarının yapıldığı turnuva mekanının genel görünüşü.

Finaller

Artık maçı kalmayan oyuncularımız günlerini elenen diğer oyuncularla antreman maçları yaparak değerlendirirken bir yandan da final heyecanı sürüyordu. Bu sene bekleneni veremeyen geçen senenin birinci takımı Kore sadece Starcraft'da finale kalırken, Almanya hemen her dalda dereceye girerek herkesi şaşırtıyordu. Özellikle FIFA'da finale Almanya'dan Danielle ve Dennis Schellhase kardeşlerin (üstelik ikizler) finale kalması tam bir şoktu. İkizlerden hangisinin kazanacağını kimse merak etmiyordu. Çünkü hem altın hem de gümüş madalya Almanlarındı ve aynı eve gidiyordu.

UT 2003'de finali İtalyan Nicola "ForresT" Geretti ve Hollanda'dan Lauke oynadı, gülen taraf İtalya oldu. UT 2003'ün en iddialı ismi Avustralya'dan Snop üçüncü olurken dördüncülük'de Hollandadan Roach'ın oldu. Starcraft'da heyecanlı bir maç sonucu Yongbum "Ogogo" Lee, Kore'ye tek altın madalyasını kazandırırken alman Fredrik "FisheYe" Keitel ikinci oluyordu. Geçtiğimiz sene büyük bir para karşılığı Kanada'dan ayrılıp Kore'ye yerleşerek olay yaratan Kanadalı Guillaume "Grrrr" Patry, anavatanına bir bronz madalya hediye etti.



▲ 20.000$'lık En İyi Basın Mensubu ödülünü bu sene editörümüz Tuğbek Ölek, Justin Hall ile paylaştı. (Fotoğraf editör arkadaşların polis tarafından Team 3D'nin çekini çalmak suçuyla tutuklanmasından az önce çekildi.)

Milli Takımı Tanıyalım

İşte Kore'de bizi temsil eden Milli Takımımızın Havaalanına inişteki coşkusu.



Ayaktakiler: Serdar "Squee" Demir (UT2003), Şafak "Gravedigger" Sağlam (Warcraft III), Ozan "Requlem" Arıcı (CS), Cengiz "Insanity" Çelik (CS), Tayfun "Slay" Baydar (CS), Oğuz "H4ndful" Tuğrul (CS), Hazım "Piceyyuz" Yalçın (Starcraft), Serhat Bekdemir (Takım kaptanı), Eren "Oymarq" Memişoğlu (AoM), Tuğbek Ölek (Level), Emre "Blazer" Birinci (UT2003), Fatih "Neo" Ensari (Fifa 2003)
Oturanlar: Çağatay Çoğuroğlu (Samsung), Mert "m3nt" Kabadayı (CS)


▲ Açılış töreninde Hazım bayrağımızı taşırken.


▲ Turnuvada birinci olan Alman takımı birincilik kupası ile.

Age of Mythology'de zafer yine bir Alman Andrew "pgfire" Regendantz'ın olurken ikinci ve üncülükleri Tayvan kazandı. Warcraft'da büyük bir sürpriz yapan Bulgaristan'dan Zdravko "Insomnia" Georgiev, finalde Çinli rakibini yeniyordu. Üçüncülük ise Romanya'nındı.

Turnuvanın en heyecanlı final maçı Counter-Strike'da İsveç'den sk.swe ile ABD'den 3D arasında oynandı. Daha önce CPL turnuvalarında defalarca karşılaşan iki takımın maçını beklendiği üzere sk.swe kazandı. Böylece İsveç ekibi dünyanın bir numaralı CS takımı olduğunu bir kere daha kanıtlamış oldu.

Elveda Seul, merhaba San Fransisco

Final maçlarının ardından kapanış töreni ile dereceye girenler madalyaları ile buluştu. 3 altın ve 2 gümüş madalya alarak WCG 2003'ün birincisi olan ve büyük kupayı evine götüren Almanlar büyük bir coşku içindeydi. Açıkçası turnuvayı bu kez Kore dışında bir takımın özellikle de bir Avrupa takımının kazanması herkesi mutlu etti. Hollanda'nın da 4 madalya olarak dördüncü olması önemli bir başarıydı. Ev sahibi Kore bu sene sadece 3 madalya alabildi ve üçüncülüğe razı oldu.

Kapanış töreninin ardından ise veda partisine geçildi. Açık büfeyi silip süpüren 600 oyuncu pisti ve DJ'i görmezden gelerek sap gibi dikilirken sahneye fırlayan Rusya takım kaptanı Mila ve bir Level editörü partiyi başlattı. Bu senede en çok dans eden editör ödülünü vermedim kimselere yani. Oyuncular uzun süre dans ettikten sonra, yorgun, mutlu otellerine döndüler. Sabah hemen hepsi ülkelerine dönecekti, muhteşem geçen bir haftanın sonunda, yeni dostluklar ve heyecanlar ile... Hepsinin aklında aynı şey vardı, seneye San Fransisco'da görüşebilmek.

OYUN

Güney Kore'de canlı canlı oyunları seyretmemiz daha yeni bitmişti ki, bu heyecanda asla yer edinememiş, hiçbir monitörde bizlerin gözleriyle buluşamamış oyunları hatırlayalım dedik. WCG'nin canlı oyunlarından sonra düşük yapan oyun geliştiricilerinin ölü doğan oyunlarının mezarlığında dolaştık biraz.

Hiçbir zaman bilgisayarlarımıza kadar gelemeyen ya da gözlerini dağıtım deposunda açamayan oyunları başka türlü nasıl adlandırabiliriz ki? Ölü doğan bebekler dedik ama canı yanan sadece onlar değil, anne yerine koyduğumuz geliştiriciler, yani yapım ekibini de listeye dahil edelim. En son sözü söyleyen baba ise genelde sakin kalır hep. Tahmin edeceğiniz gibi finansal durumu göz önüne alan dağıtım firmalarıdır babalar ve eğer yeni doğacak bebeğin bir geleceği olmayacağını düşünürlerse, sadistçe bir hamleyle kesiverirler göbek bağını annesinden. Bu incelemede ümit veren ama 9 aylık süreci tamamlayamamış oyunlara neler olduğuna bir göz atacağız.

İptal edilen oyunlar her türden oyunu etkilemiştir. Strateji oyunlarından devasa onlinelara, 3D aksiyon oyunlarına kadar bir çok oyun geliştirici firmaların data disklerinde ebedi uykusu ile tanışmıştır. En az canımızı yakan sürekli yenisine alıştığımız 3D oyunlar olmuştur ama size en son kaybımızı bir hatırlatalım. Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory... Ahh dedirtiyor değil mi?

Elbette en çok hatırlanan oyunlar daha çıkmadan tanıtımı yapılan oyunlar oluyor. Ne zaman oyunun akıbeti ile ilgili gerçek bilgiye ulaşmak isteseniz PR departmanları konuşmayı reddeder. Ölü çocuklar hakkında konuşmaktan kaçınırlar ama onların kardeşleri ile ilgili her türlü bilgiyi yetiştirmek için birbirleriyle yarışırlar. İşte bu da biz oyuncuların biraz da kafasını karıştırıyor. Bazı geliştiriciler ise açık yüreklilikle başlarına neler geldiğini anlatıyorlar, çalıştıkları firmanın ismi için ya da oyunları mahvedildiğinde hissettiklerini anlatmak için. Siz de merak ediyor olabilirsiniz neden sadece web sitelerinden iptal edildiği haberlerini duyduğumuz oyunlar için bu kadar sayfa ayırdığımızı. Valla cevabı çok açık, sadece iptal kararlarını duyurmaktan sıkılmıştık ve gerçekte neler olduğunu öğrenme isteğimizin önüne geçemedik.

İptal edilen oyunların da kendi misyonları var aslında, oyun pazarında şok etkisi yaratıyorlar bir bakıma. Geliştiriciler yeni teknolojilerle çalismayi ögreniyorlar, tasarımcılar daha özgün çalışmalar için uğraşırken senaristler de yeni dünyalar yaratmak için çabalıyorlar. Her işte bir hayır vardır, ne diyelim...

Hazırlayanlar: Eva Dvorackova, Serhat Bekdemir



BITTI!

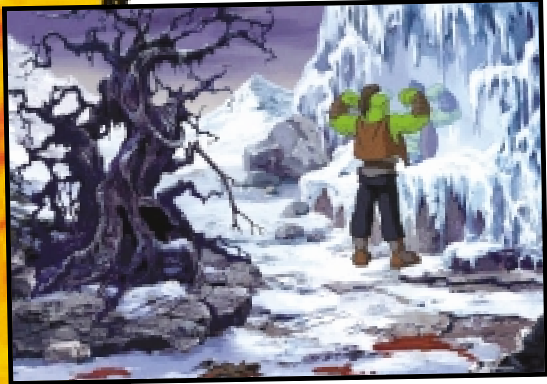


(Blizzard)

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

Blizzard Entertainment imzası olan oyunların şimdiye kadar fire verdiği görülmedi. Yaptığı işin en iyisini yapmaya çalışanlardan oluşan ekibi ve bu mantalitesiyle, grafik tasarımları, senaryo, kurgu ve diğer tüm öğeleri ile eksiksiz oyunlar yaptılar. Starcraft ve Warcraft serilerinde görüleceği gibi varolmayan tarihin yeniden yazıldığı bu tarz





oyunların, kendi kuralları ve kendi kahramanları ile dolu dünyalarını konu alan hikayeleri; oyuncuların sürekli olarak ilgisini çekti ve Blizzard oyunlarını en çok oynanan oyunlar arasına soktu.

İyi bir senaryonun ne kadar önemli olduğu zaman içinde gelişen oyunlarda kendisini göstermeye başladı. Doom oynadığınız günleri bir hatırlayın. Yaratıkların Mars'tan ya da cehennemden gelip gelmediğiyle ne kadar ilgilenmiştiniz? Blizzard'ın oyunlarında da ilk önceleri hikaye yeterince önemsenmiyordu. Buna rağmen Orc ve İnsanların bitmeyen savaşı konu edilmiş, yüz binlerce oyuncuyu etkisi altına almıştı. Buradan yola çıkarak oyun tasarımcıları, strateji oyunlarında hikaye üzerine kurgu yapmanın imkansızlıklarını fark etmiş, 1997 yılında da Warcraft Adventures: Lord Of The Clans adını verdikleri yeni bir oyun için çalışmaya başlamışlardı.

Oyunu Warcraft II'nin bittiği yerden başlatmayı düşünüyorlardı:

"Draenor"daki Orc Krallığı ile İnsan dünyası "Azeroth" arasındaki teleport yok edildikten sonra, ebedi savaşin da biteceği sanılmıştı. Ancak eve dönüş yolu kapanınca "Azeroth"da hapis kalan Orc'lar, yaşamlarına devam edebilmek için insanların kurallarına itaat etmek zorunda kalırlar. İnsan şehirlerinden uzakta gözetim altındaki kamplarda onursuzca yaşayan Orc'ların, bağımsızlığa ve maceraya özlem duyan ruhları da yavaş yavaş ölmektedir.

Oyunun hikayesi büyük savaş sonrasında genç Orc Thrall'un (tanıdık geldi değil mi?) General Blackmoore tarafından himaye altına alınması ile başlıyor. Blackmoore, Thrall'u bir insan gibi yetiştirerek, Orc ordusunun içine sızmayı ve kontrol etmeyi planlamaktadır. Ancak genç Thrall'un damarlarındaki özgürlük tutkusu insan esiri olmaya daha fazla dayanamaz ve Blackmoore'un hapishanesinden kaçmanın bir yolunu bulur.

Buradan başlayarak Thrall'un macerası oyuncuya bırakılır. Oyun ilerledikçe Thrall'un "Frost Wolf Clan"ının lideri Durotan'ın üç oğlundan biri olduğu yavaş yavaş belli olur. Ayrıca oyuncular Doom Hammer, Grom Hellscream gibi Orc kahramanları ve Zulgina gibi Troll liderleri ile de oyun içerisinde karşılaşırlar. Oyunun sonlarına doğru Thrall, Blackmoore'un kalesine yerle bir ederek Orc'lara özgürlüklerini ve uzun zaman önce kaybettikleri saygıyı yeniden kazandıracaktır.

Bütün bu hikayede geçenler bizleri şu anda bildiği Warcraft dünyasındaki stratejik önem taşıyan kahramanlarla tanıştıracak ve iki ırk arasındaki ebedi savaşa başka bir yönden bakmamızı sağlayacaktı. Alternatif dünyalar yaratma konusunda rakipsiz olan Blizzard Entertainment, Orc'ların korumak istedikleri gelenekleri olan, sadece kas yığınından oluşan aptal yaratıklar olmadıklarını; her ırkın içinde mutlak güce ulaşmak için her şeyi yapabilecek kötü karakterlerin olabileceğini anlatmak istiyordu. Bildiğimiz gibi tüm bu hikayede yer alan önemli noktalar Warcraft III'te kendine bir yer buluyor ve bu sefer de insanların nasıl aptalca hareket edebileceğini gösteriyordu. Ve bu sefer mutlak kötülük, gerçekten cehennemden gelenlere bırakılıyordu.

Warcraft Adventures eğer hayat bulabilseydi çizgi film grafikleri olan ve Sierra, Lucas Arts adventure oyunlarından alıştığımız "ikon adventure"ların oynanabilirlik özelliklerine sahip olacaktı. Hikayesini yazanların profesyonel olması dışında seslendirmelerinde ünlüler tarafından yapılıyor olması ise çok büyük bir avantajdı. Oyunun sevimli grafikleri merkezi Rusya'da olan ve deneyimli sanatçıların çalıştığı bir animasyon stüdyosu tarafından hazırlanıyordu. Blizzard'ın Amerika'da olması iletişim sorunu çıkarıyordu, çünkü Amerikalılar uyumaya giderken Ruslar çalışmaya başlıyordu. Bir diğer engel ise dil sorunuydu. Tüm bunlara rağmen iki ekipte birlikte keyifle çalışıyorlar ve farklı bakış açılarını paylaşmaktan dolayı memnundular. Ruslar aynı zamanda oyunun motorunu hazırlıyor ve ses efektlerinden de sorumluydular. Belli ki Blizzard tadını bilmediği bu yemeğin tarifini hazırlamış, ucuz olan Rus

mutfağında da pişirmeyi planlamıştı.

Oyunun resmi duyurumu yapıldığında beklenilenin üzerinde bir ilgiyle karşılaşıldı. Warcraft Adventures bildiklerinin dışında bir şeydi ve Blizzard Enterntainment için hiç tecrübeli olmadıkları bir alana girmekti. Bunun yanında oyuncuların çirkin bir yeşil Orc'un haklarını savunmak için oynayacak olmaları da düşünülen bir diğer olumsuzluktu. O zamana kadar oyun dünyasında kötü şöhrete sahip kahramanları kişiselleştirmek pek de denenmiş bir şey değildi. Her ne kadar Warcraft fanlarının desteği olsa da, Blizzard oyundan büyük bir başarı yakalanacağından ve çok fazla oyuncuyu memnun edeceğinden endişe duymaya başladı.

Çalışmalar planlandığı gibi devam etti ve Rus takımı ile birlikte normal rutin işlere devam edildi. Yazılım geliştirme ekibinde sorunlar çıkana kadar da her şey yolunda gözüküyordu. Sorun ekibin "adventure" tarzı oyunlarda deneyiminin olmamasıydı. Bu sorunun üstesinden gelmek için de deneyimli geliştirici Steve Meretzky ekibe dahil edildi. Steve ekibe katıldığında oyun neredeyse bitmek üzereydi. Son rötuşların yapılması gerekiyordu ancak, Steve projeden memnun kalmamıştı ve zaman alacak birçok konuda sil baştan yapılmasına karar verdi. Diyalogların tamamı kaydedilmiş, bilmecelerin hepsi bitmiş olmasına rağmen yeniden çalışmaya başlanması zamanlama olarak E3 fuarıyla çakışmıştı. Ekip çalışmalara ara verip bu fuar için hazırlık yapmaya başladı. Bu ana kadar oyun içi hala bir umut vardı.

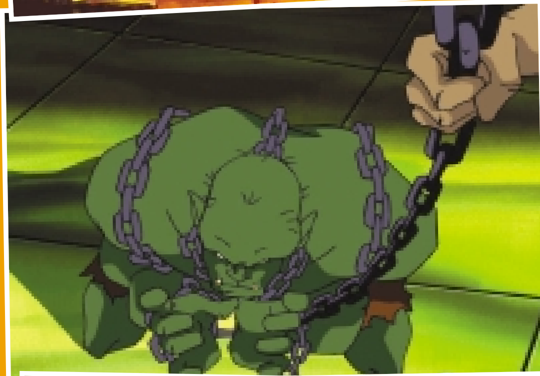
Piyasaya çikis tarihi üzerinden çok zaman geçmesine rağmen birçok oyuncu, haber sitelerinde, forumlarda gecikmeyle ilgili bilgi almaya çalışıyordu. Satış başarısı garantilenmişti. Ama aynı zamanda Lucas Arts elindeki aslarla E3 fuarında boy gösteriyordu. "Monkey Island 3" ve "Grim Fandango" daha sonra tüm zamanların en iyi "adventure" oyunları arasında yerlerini alacaktı. "Warcraft Adventures" bu oyunlarla kıyaslandığı zaman sonuç oldukça açıktı. Oyun belirli bir başarı yakalayacaktı ama Lucas Arts "adventure" oyunlarının geleceğini belirleyen hamleler yapıyordu. Lucas'ın FPS'ler karşısında kan kaybeden "adventure" oyunlarına yenilikçi yaklaşımı ve oynanabilirlik özelliklerindeki geliştirmelerle, Blizzard'ın "icon adventure" tarzındaki oyununun tamamen iptal edilmesine yol açıyordu. Steve Meretzky her ne kadar yardımcı olduysa da yaptıkları planın bir parçası olarak kalmıştı.

Oyunun yapımcısı Warcraft Adventures'ın pazardan talep görmesine karşılık yeni oyuncuları çekemeyeceğini, çünkü onları etkilemek için üstün yanları bulunmadığını bir röportajında açıklamıştı. Warcraft Adventures gerçek başarıyı yakalamak için o tarihten üç yıl önce piyasaya çıkmalıydı. Blizzard yaptığı strateji oyunlarıyla rekabet ettiği firmalar arasında öne geçmiş ve en bilinen oyun geliştirici firmalardan biri olmuştu. Öyle ki bu oyundan edilen zararın üstesinden çabucak gelebilirdi. Ama birkaç milyon dolar zarardan daha önemli bir şey vardı, o da firmanın ismiydi. Rekabette bulunduğu firmalar arasında her zaman en yenilikçi ve etkileyici teknolojiyi kullanıyorlardı, Warcraft Adventures ise o günün koşulları arasında bunların hiç birisine sahip değildi.

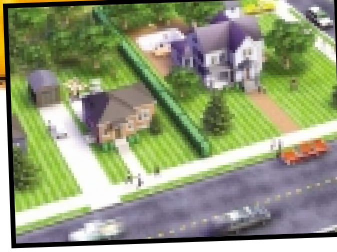
Yapımcı ve ekibinin raporlarına dayanarak son kararı Blizzard üst yönetimi verdi. Zor bir karardı çünkü E3 boyunca standlar açılmış ve promosyon yapılmıştı. Oldukça fazla olan fanların kendilerini kandırılmış hissedecekleri ve üzülecekleri de göz önüne alındığında iptal kararını açıklamak hiç de kolay bir iş değildi.

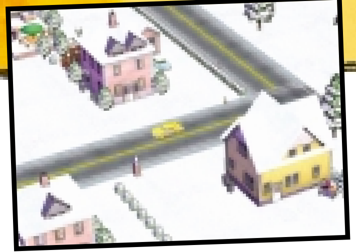
İşte bu da neredeyse Warcraft Adventures: Lord of The Clans'ın sonu oldu. Neredeyse diyoruz çünkü bu oyun için yapılan tüm hazırlıklar Warcraft III için bir ilham kaynağı oldu. Orijinal hikayesi henüz hiçbir yerde kullanılmadı ama şu an yapım aşamasında olan World of Warcraft'ta oldukça geniş yer verileceğini ögrendik. Bu öğrendiklerinizden sonra hala gözünüze uyku girmiyor ve illa da Lord of Clans hakkında daha fazla bilgi istiyorsanız, Warcraft dünyasını anlatan üçlemeden Lord of Clans adlı romanı okuyabilirsiniz.







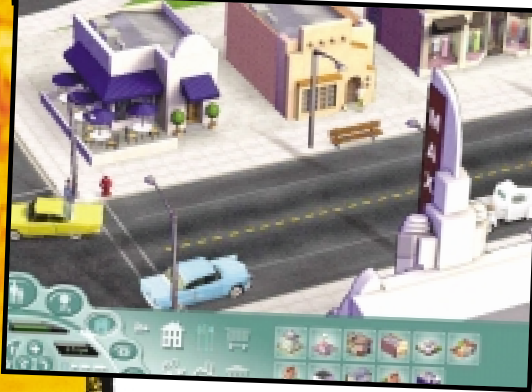




SIMSVILLE (Maxis)

Eğer her ay verdiğimiz tablolara bakıyorsanız son 3 yıldır en çok satan PC oyunları arasında mutlaka SIMS ile başlayan bir oyun olduğunu görmüşsünüzdür. Orijinal olsun veya görev paketi olsun MAXIS firmasının SIMS'ten sonra en çok satan oyunu ise SIM CITY serileriydi. 1990'lardan başlayan macera şubat ayında serinin son oyunu ile devam etti. SIMS cephesinde ise tamamen 3D teknolojisi ile hazırlanan yeni oyun





önümüzdeki aylarda piyasada olacak.

2000 yılında Maxis yeni bir oyunun duyurusunu yaptı. Bu oyun hem SIM CITY'nin hem de SIMS'in kalitesine sahip olacaktı. Eklenti paketlerinden ziyade evlerin içinde neler olduğunu merak eden ya da Simlerini gezmeye götüremeyen oyuncuların şikayetlerini sona erdirecek bu proje hayata geçseydi, inşa ettiğiniz şehrin barlarını gezen Simler belki de Akdeniz'de tatile bile çıkabileceklerdi. İşte oyuncular tarafından iki oyunun eksikliği olarak tanımlandırılan olaylardan SIMSVILLE sayesinde kurtulacaktık.

2000 yılındaki ilk açıklamalardan ortaya çıkan oyuncuların SIMCITY özelliklerini kullanarak oluşturacakları bir kasabada Simlerinin yaşamlarını da kontrol edeceklerdi. Tabi ki Sims'teki gibi tüm kontrol oyuncu da olmayacaktı ama bir noktaya kadar etkili olunabilecekti. Heyecan verici bir özellik ise SIMS'ten entegre edilebilen ailelerin şehir hayatına nasıl uyum sağladıkları izlenebilecekti. Bunun dışında da şehrinizi oluştururken caddeler, evler, barlar, sinemalar, spor salonları ve okullar.. Yani SIM hayatını sosyalleştirebilmek için aklınıza gelen her şeyi inşa edebilecektiniz.

Simsville için yapılan planlar gerçekten de çok iyiydi. SIMS'ten ailelerinizi entegre etmenin dışında yeni çıkacak SIMCITY'lerle gelen özelliklerde oyuna entegre edilebilecekti, böylelikle de her üç tarz oyun arasında müthiş bir zincir oluşturulacak ve aile içi mikro yönetimden tüm şehrin ekonomisine kadar her şey oyuncunun kontrolünde olacaktı. Maxis bu projeyle çok para kazanacağına emindi. Oyunlarda her zaman olduğu gibi en önemli özellik grafikti ve Simsville'in tamamen 3D yapılmasına karar verildi. Resimlerden göreceğiniz gibi gerçekten de harika gözüküyor ama her zaman verilen sözler tutulmuyor maalesef. Simsville'de de tam 3D kullanılamadı.

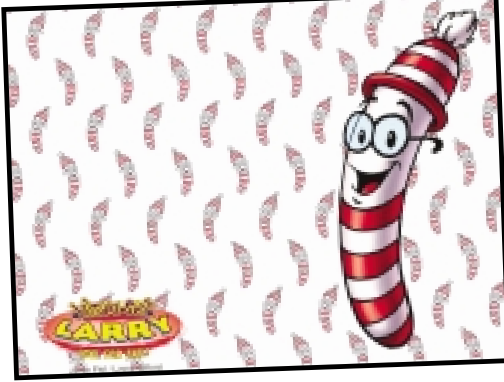
İki oyunu bir araya getirme fikri gerçekten de heyecan vericiydi fakat, işler monitörlerde kağıt üstünde olduğu gibi yürümüyordu. Oyuna başlandığı ilk 10 dakika mükemmel oyun zevki yavaşça etkileyiciliğini kaybediyordu. Bunlar ne bizim fikrimiz ne de herhangi bir oyun dergisindeki incelemenin. Maxis'teki yazılımcı tayfanın oyunla ilgili yaptıkları yorumları. İptal kararının açıklandığı Ekim 2001'e gelindiğinde oyunun %60'ı tamamlanmıştı. Maxis'e duyulan güven ve yapılan iyi tanıtımdan dolayı satış başarısı tıpkı Warcraft Adventures'da olduğu gibi garantilenmişti ama Maxis kalite limitlerini en üst seviyede tutmuş nasıl gözükürse gözüksün onlar için diğer oyunlardan daha iyi olmamıştı. Oyunun bitmemesi ile ilgili olarak Maxis'in sıkıntılarından biri de oyuncuların bitmek bilmeyen istekleriydi. Bunların sonucunda Simsville deneyiminden yola çıkarak hazırlanan SIMS HOT DATE eklenti paketi, SIMS'le ilgili yoğun oyuncu isteklerinin biraz da olsun önüne geçmeyi başarmıştı.

Diğer bir yandan Maxis kendi oyunlarının arasındaki rekabete her zaman çok dikkatli yaklaşiyor. Mesela geçtiğimiz yılbaşı çıkan SIMS Online yüzünden bitmiş olmasına rağmen SIMCITY 4'ü birkaç ay ertelediler. Simsville'den elimizde kalan ise mükemmele yakın bir 3D motoru oldu ve SIMCITY 4 için kullanıldı. Yine Simsville'den kalan aileleri oyuna entegre etme özelliği de SIMCITY 4 için kullanıldı. Öyle ki Simsville'in iptal edilmesi ne Maxis için ne de oyuncular için çok büyük bir kayıp olmadı.



LEISURE SUIT LARRY 4 (Sierra)

Siz de merak eder miydiniz neden Larry serileri üçüncü oyundan sonra beşinciye atlayıp devam etmiştir diye? Oyun mezarlığından



hikayeler okuyorsunuz cevap kendini belli etmiştir. Maalesef Larry 4'te piyasaya çıkamadan çöpe atılan oyunlardan biriydi. Neden diye sorarsanız Ken William ve Al Lowe'un çılgın fikrini duyunca anlayacaksınız. Aslında Larry 3 serinin son oyunuydu. Larry sonunda bir kız arkadaşıyla yaşamaya başlamış ve Sierra On-line'da kendine bir iş bulmuştur. İşte bu oyun biter bitmez Ken William yazılım ekibine dünyanın ilk online adventure oyununu yapmaya başlamaları emrini verir. Amaç dünyanın her yerinden oyuncuların Larry'nin sorunlarını birlikte çözmeye çalışmalarıydı. Dikkatinizi çektiyse tüm bunlar 1991 yılında yani modem hızlarının 2400 byte/saniye olduğu zamanlar. (Amiga rulez zamanları) Türkiye'de bırakın yaygın modem kullanımı, Amerika'da bile internet kullanımının sadece üst düzey ve saygın organizasyonların tekelinde olduğu zamanlar. Hadi bunlarında üstesinden gelindi 'tıklayarak' oynayacağınız bir adventure oyununu bugün bile imkansızken bundan 12 yıl önce nasıl yapacaklardı? Yine de Al Lowe'un ruhundaki incelik ve inatçı olması diğer iki çalışanı ile birlikte dünyanın ilk online adventure oyunu için çalışmalara başlamasının önüne geçemedi. İlk olarak ofisteki on bilgisayarı modemle birbirine bağlayarak hemen fikirlerini test etmeye başladılar. Epey zaman geçtikten sonra da sıra artık oyunun nasıl olması gerektiği üzerinde yoğunlaştılar. Gerçekten de anladıkları birşey vardı ki, telefon hatları üzerinden büyük dosyaları transfer ettirmek mümkün değildi. Bu yüzden de planlarını sadece toplanan eşyaların bilgisini taşıyan dosya transferine uygun yaptılar. Bu plana göre bütün veri dosyaları, müzik, grafik ve sunucu dosyaları floppy disketlerin üzerinde olacaktı. Dizayn çalışmaları için aylar harcandıktan sonra Al Lowe daha önce denediği bir kadın NPC programlamaya karar verir fakat işlerin yoğunluğundan dolayı bir türlü bitiremez ve Larry 4'te hiçbir gelişme olmaz. Takımın geri kalanı da oyun için bir şey yapamaz ve Larry 4 iptal edilir. Oyundan geriye kalanlarda Sierra Network'ün bir diğer oyunu Constant Companion'da kullanılır. Oyun popüler olsa da Si-





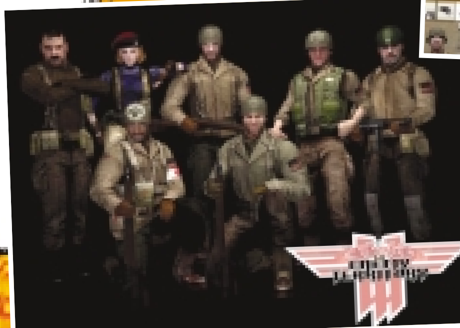
erra yılda 10 milyon $ kaybetmeye başlar. Daha sonra da oyunun tüm hakları AOL'e satılır. AOL'ün Larry'nin geleceği ile ilgili ne gibi planları var bilinmez ama oyun gittikçe gözden kaybolur. Bugünlerde Sierra'nın Al Lowe olmadan yeni bir Larry oyunu hazırlığı içinde olduğu da düşünülürse bir zamanların ilah oyun tasarımcısının emeklerinin boşa gittiğini söyleyebiliriz.

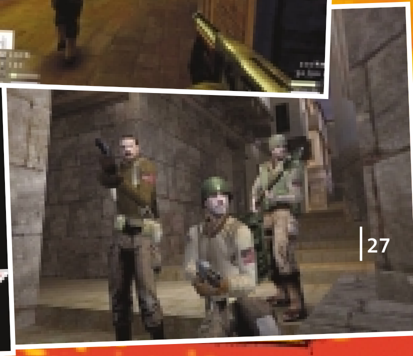
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (Activision)

ENEMY TERRITORY TEK KİŞİLİK SENARYO

Listemizde iptal edilen bir diğer oyun ise RTCW: Enemy Territory. İlk açıklamada Single Player olacağı duyurulan oyunun senaryo bölümü şubat ayında iptal edildi ve çok oyunculu kısmı bedava dağıtıldı. Activision ve ID software'in yaptığı açıklamada ne kadar yetenekli olursa olsun oyunu geliştiren Mad Dog Software'in hazırladığı oyunun RTCW'nin bugünkü kalitesini yakalayamadığı öne sürüldü. Orijinal RTCW'nin aksine Enemy Territory'de bilgisayar kontrollü bir takım da oyuncuya eşlik edecekti. Aslında oyunun iptaline sebep olan yazılım geliştirme sorununun ne olduğunu bilmiyoruz çünkü Activision daha sonra Splash Damage takımının oyunun çok oyuncu özelliklerini geliştirmesine izin verdi. Bu oldukça destekleyici bir çalışmaydı çünkü Enemy Territory internetten ücretsiz olarak dağıtıldı ve oyunun orijinaline de gereksinim duyulmuyordu.







(Lucas Arts)

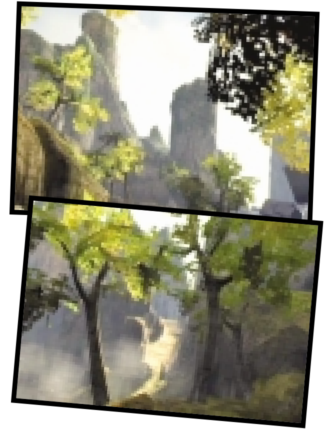
FULL THROTTLE 2



Son bir oyun iptali de geçtiğimiz ay açıklandı. Full Throttle: Hell on Wheels. Bir motosiklet çetesinin macerasını konu alan ilk oyun çizgi film tarzındaki grafikleri ve Lucas oyunlarının kalitesi ile oldukça beğeni toplamıştı. İkinci oyununun çıkacağı duyurulduktan kısa sayılacak bir zaman sonra iptal kararı geldi. Anladığımız kadarı ile özellikle ilk oyundan bu yana teknolojide ve grafiklerde yaşanan gelişmenin ilk oyuna benzer bir oyunla pazara girildiğinde Lucas'ın kan kaybedeceği düşüncesiydi. Full Throttle 2'nin hazırlıklarından memnun kalmayan Lucas Arts'ın başkanı Simon Jeferry "Full Throttle fanlarını hayal kırıklığına uğratmak istemiyoruz, buradan anlaşılmalı ki biz sadece en iyi oyun deneyimini yaşayacağınız oyunları sizlere ulaştırma hedefindeyiz." resmi açıklamasını yaparak Full Throttle'ı üstü kapalı da istenmeyen çocuk ilan etti. Oyunla ilgili tüm bilgiler de iptal kararından kısa bir süre sonra Lucas Arts sitesinden kaldırıldı.

OUTCAST 2: THE LOST PARADISE (Appeal)

1999 yazında Belçika firması Appeal yeni bir "action adventure" oyununu piyasaya sürdü. Eğer oynama şansını kaçırdıysanız bir anlatayım. Başka bir evrende yaşayan tuhaf yaratıkların dünyasında destansı bir maceraydı. Oyun hatıralarımıza o zaman ilk defa kullanılan Voxel grafikleri ile kazınmıştı. (3 boyutlu ortamda kullanılan piksel teknolojisi) O zamana kadar sadece Novalogic'in uçuş simülasyonlarında kullanılan teknoloji maalesef sadece düşük çözünürlükte iyi çalisiyordu. Bunun yanında "anti alisasing" gibi görsel efektler hala çok etkileyiciydi. Özellikle de yapay zeka "GAIA" ve detaylı anlatılan hikayesi de oyunun artılarıydı. İlk oyunun piyasaya çıkmasindan hemen sonra Appeal fazla beklemedi. Yeni oyunun başarısı için The Lost Paradise projesine hemen başlanmalıydı. Her ne kadar uğraşmış olsalar da Appeal, 2001'in ortalarına geldiğinde oyunla ilgili konsept tasarımlar ve aynı mekanda çekilmis birkaç PS2 ekran görüntüsünden başka bir şey sunamıyordu. Voxel grafiklerden vazgeçilmiş yerine klasik poligonlar kullanılmaya başlanmıştı. Voxel grafikleri en iyi grafik kartlarında bile kullanmak oldukça zordu ve oyunun hem PC'de hem de PS2'de çıkmasi planlanıyordu. Devam oyunları genelde oyuncuları eski ve yeni mekanlara götürür ve birçok yeni dostumuz ve düşmanımızla tanıştırır. Kısa kesersek Outcast 2 dünyasını uzaydan gelen yaratıklar işgal edecek ve bizde oyunun kahramanı "Cutter Slade" olarak onları durduracaktık. Appeal aynı zamanda oyunun PS2 versiyonunu da düşündüğü için ilk oyundan ziyade daha fazla aksiyon içeren ve ilkine göre oynaması daha kolay bir oyun hazırlıyorlardı. Ama genelde olduğu gibi grafiklerin değiştirilmesi yapım ekibinin sürekli şikayet ettiği bir konu halini aldı ve ekipten ayrılanlar oldu. Bir ay içinde de tüm çalismalara son verildi. İşin gerçeği yapım ekibindekilerin Appeal'in yaşadığı finansal sıkıntılar ve iflas söylentileri yüzünden oyunun en azından Appeal markası altında bitmeyeceğini düşünmeleriydi. Bu zaman içinde de firma sürekli kan kaybediyor ve iflasın eşiğine geliyordu. Outcast 2 ne iptal edildi ne de üzerinde bir çalisma yapıldı. Belki ömrümüz yeter de Outcast 2'nin piyasaya çıktigini görebiliriz. Belki de yatırımcılardan birisi Appeal'i tekrar ayağa kaldırır veya yeni bir ekip kurarak işi bitirebilir. Tabi ki bunun gerçekleşme şansı nedir bilinmez ama en azından üzgün fanlarının küçük bir dileği olsun istedik.



Zorlamadan çıkmıyor

Oyunların bizlere ulaşmadan iptal edilmesi bilgisayar oyunculuğunun yaşadığı tek sıkıntı değil. Tüm karşı koymalara karşın bir yolunu bulup piyasaya çıkmayi becerebilen oyunlarda var. Ölümden dönen bu oyunların piyasaya çıkmasi da oldukça uzun zaman aldı. Counter Strike: Condition Zero'da olduğu gibi oyun 3 farklı firmadan (Rogue, Gearbox ve Ritual Entertainment) geçerek uzun zaman almasına rağmen piyasaya çıkmayi başardı. Hele birde iki yıl boyunca reklamı yapılmasına rağmen 7th Level firması tarafından piyasaya sürülmeyen oyun Ion Storm tarafından satın alındı. Sonuç tam bir başarısızlıktı. Ultima IX Ascension ise tasarımına başlandığında izometrik RPG iken çalışmaların yarısına gelindiğinde iptal edilmiş ama oyun daha sonra 3D olarak tamamlanmıştı. Aşağıdaki iki liste tamamlanmış ve hala bitmeyi bekleyen oyunların ilk duyurularından bu zamana kaç ay geçtiğini gösteriyor.

Hala beklediğimiz oyunlar

Duke Nuke'm Forever - 3D Realms	78. Gurur ayında
Team Fortess 2 - Valve Software	54. Gurur ayında
Breed - Burut	36. Gurur ayında
Doom III - ID Software	35. Gurur ayında

Uzun bekleyişin ardından çıkan oyunlar

Warcraft III - Blizzard	73 ay
Ultima IX Ascension - Origin	69 ay
Wizardy VII - Sirtech	66 ay
Falcon 4.0 - Microprose	56 ay
Unreal 2 - Legend	50 ay
Vampire The Masquarade	49 ay
Halo PC - Microsoft	43 ay
Republic The Revolution - Elixir	41 ay

Max Payne 36, Dungeon Keeper 36, Anachronox 35,Daikatana 34, Starcraft 32, Dungeon Master II 20 Ay

Son dakika iptalleri

Sudden Strike ile iyi bir çikis yakalayan ve Avrupa'daki önemli oyun yapımcısı firmalardan biri haline gelen CDV bir süredir iki ayrı FPS üzerinde çalisiyordu. Sabotain ve Pscyhotoxic adındaki oyunların iptali konusunda henüz detayları öğrenebilmiş değiliz ancak oyunlara ait resmi sitelerin kapatılması da artık geri dönüşün olmadığını gösteriyor.

ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN (Origin)

Ultima Online'ı ilk gerçek başarıyı yakalamış online oyun olarak adlandırılabiliriz. Elbette daha önceleri Meridian 59 ve diğer MUD oyunları vardı ama hiçbirisi Ultima Online kadar ünlü olup aylık ödemelerden para kazanamadı. 1997 yılında Origin tarafından piyasaya sürülen oyunun başarısından sonra Richard Garriot (Lord British) ve ekibi çalismalarini sadece online oyunlar üzerinde yoğunlaştırdılar.

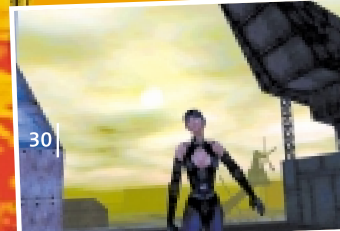
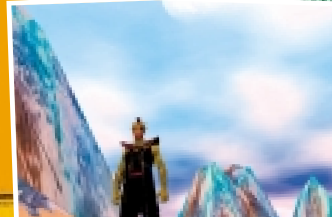
İkinci oyunun çalismalari ilk oyun piyasaya çıktıktan bir buçuk yıl sonra başladı. Uzun süre fikir alışverişinde bulunduktan sonra Ultima ile devam etmeyi kararlaştırdılar. Eskisinden bir farkı olmayacaktı ama üzerinde yapılan geliştirmelerle eskisinin başarısını devam ettirecekti. Çalismalara başlanmasından kısa bir süre sonra Everquest ve Asheron's Call pazara 3D teknolojisi ile girerek RPG oyuncularına o zaman için inanılmaz bir deneyim sundular ve orijinal Ultima Online'ın potansiyeli de bir bakıma su yüzüne çikti. O zamanlar oyunların başarısı offline oyunların satış rakamları ile kıyaslanıyordu. Ancak gün geçtikçe artan online oyuncular Ultima Online'ın 30.000 ön sipariş kotasını doldurduğunda Origin durumdan hayli memnundu ancak yeni proje için riskli bir durum olduğunu farkettiler. Eskisinden farklı bir şey sunmayan bir oyunun online pazarında tutunması imkansızdı ve varolan oyunun da başarısını engelleyecekti.

Hemen bu soruna bir çözüm bulma arayışına girildi. Sonuçta da Ultima IX: Ascension'ın 3D motorunu kullanmayı ve grafikleri geliştirmeye karar verdiler. Ayrıca oyunun ismi de Ultima Worlds Online: Origin (UWOO) olarak değiştirildi. Oyunun fantezi dünyası da birden değişerek ortaçağ ve gotik cyberpunk türlerinin karışımı ilginç bir oyuna döndü. Ancak türleri karıştırmak yazarlar için sandıkları kadar kolay olmadı. UO dünyasını oluşturan temel ögelerin hepsi ilk Ultima I ve Ultima IX arasındaki tüm offline Ultima oyunlarının temellerinden örnek alınarak hazırlanmıştı. UWOO ise zaman dilimi olarak 200 300 yıl sonrasında bir dünyada geçiyordu. Her ne kadar gelecek ve geçmişi birbirine karıştırarak yeni kuralları olan bir evren yaratmak zor olsa da UO oyuncularının her şeyi kabul etmesi ve ilgi göstermesi doğru yolda olduklarının işaretiydi.







Birçok devasa online oyunda olduğu gibi tutarsızlık oyuncuların en çok şikayet ettiği konuydu. Her ne kadar binlerce oyuncu bir arada oynarsa oynasın oyunun geleceğini değiştirecek hamleler yapamıyorlardı. Mesela bir köyü zombilerden kurtardıktan sonra bir şekilde yaratıklar tekrar ortaya çıkıyor ve diğer oyuncuların da aynı macerayı yaşamasını sağlıyordu. Genelde olaylar offline oyunlarda olduğu gibi gerçekleşiyordu.

UWOO'da bunun tamamen değiştirilmesi gerekiyordu. Olayların değişik sunucularda farklı yönlerden gelişmesini sağlayarak bunun önüne geçmeyi planladılar. Britania'da ki önemli karakterler tuhaf olayların kilit isimleri olacaktı ve oyuncular her sunucuda farklı olaylarla karşılaşabileceklerdi.

3D grafikler ve animasyonlar yenilenmiş ve karakter yaratma stilleri değiştirilmişti. UO'da yetenekler aynı hareketleri tekrarlayarak artıyordu. Ancak UWOO'da oyuncular seçtikleri karakterin özelliğine göre değişiklik gösterebilecekti. Mesela Fighter sınıfı bir oyuncu kolaylıkla Knight sınıfına geçebilecekti. Ayrıca silahsız dövüş taktikleri üzerine çalışan karakterler Ninja özellikleri taşıyabilecekti ve tüm bunların seçimi olaylar gelişirken oyuncuya bırakılmıştı.

UWOO 2000 yılındaki E3 fuarında görücüye çikti. Tanıtım yapılan stand yoğun talep gördü ve standı ziyaret eden herkes oldukça etkilenmişti. Oyunun çıkış tarihi için 2001 yılının ortaları belirlenmişti ama EA 2000 yılbaşı için ekibi zorluyordu. Origin'dekiler ise kesinlikle yetiştiremeyeceklerini söylüyorlardı. Buna rağmen E3 çok başarılı geçmişti ve tüm dünya Everquest'tin tahtına geçecek olan bu yeni devasa oyunu heyecanla bekliyordu.

İşte burada yazıyı büyük bir FAKAT ile bitiriyoruz. FAKAT işleyişte yaşanan bir sorun tüm projenin rafa kaldırılmasına sebep oldu. Zaman geçtikçe UO'nun başarısı artıyor ve UWOO'nun bitirilmesi için daha fazla zamana gerek duyuluyordu. EA şöyle bir hesap yaptı: Geleceği belli olmayan bir oyuna yatırım yaparak zaten kazandıran bir oyunun popülaritesini yitirmesindense projenin tamamen iptali daha kazançlıydı. Yapım ekibi acilen UO'nun son eklenti paketi Third Dawn'ın yapımına verilirken emeklerin boşa gittiğini düşünen ekibin büyük bir çoğunluğu Lord British ile birlikte Destination Games adlı firmayı kurarak yeni bir MMORPG üzerinde çalışmaya başladılar.

İşte hiç göremeyeceğimiz bir oyunun da hikayesi böyle. Diğerlerinin iptal sebeplerine baktığımız zaman maddi konular yüzünden iptal edildiği açıklanan tek oyun bu. Her ne kadar diğer firmalar başka sebepler öne sürseler de benim inandığımda aynen bu. Kabul etmek istemesek de, bugünün dünyasında para her şeyin önünde geliyor.

Bilen Adam

Nerede o eski Ateri salonları?

10 senedir Arcade salonu işleten, yaptığı işin bilincinde bir beyle konuştum az önce. Kendisi bu işi çok sevdiğini ve bırakamadığını, ama eski teknolojili oyunlarla da artık uğraşmak istemediği için hareket algılayıcılı, sanal gerçeklik kaskları kullanan yeni teknoloji ürünü Arcade kabinleri almak veya yaptırmak istediğini söyledi. Büyük bir şans eseri dün gece okuduğum bir Japon oyun yapımcısının bir makalesinde bundan bahsediyordu. Bu beyin işini göreceğini umarak firmanın adresini ve yapımcının ismini verdim. Sonra birden uzun süredir aklımın bir köşesinde gizli kalmış bir soru canlandı:

"Ne oldu kuzum o eski oyun salonlarına?"

Evet, ülkemizde yanlış bir şekilde "Atari salonu" olarak bilinen Arcade salonlarının başına ne geldi? 10 yıl önce insanların tıklım tıkış doluştuğu "abi istersen senin yerine geçeyim" cümlesinin sıkça duyulduğu bu mekanlar nerede şimdi? Benim bildiğim bir tek Taksim İstiklâl üzerindeki salon var. Onun haricinde kalanların hepsi ya kapandı, ya da hala Ryu'nun havada sekiz salto ve yetmiş enerji topu attığı Street Fighter 2222.5 gibi antika oyunlar var.

Bence insanları Arcade salonlarını ayakta tutan oyunlar değil, hiç tanımadığınız birisini insanların ortasında rezil ede ede yenme imkanı olmasıydı. Bir çömezi Mortal Kombat'ta Scorpion'la yakmak, siz daha ilk jetondayken sinirden domates gibi kızarmış bir veledin Camelot'a onuncu jetonunu harcıyor olmasının verdiği tatmindi.

Ama ev konsolları, özellikle de Playstation 1 ve 2'nin gelmesiyle bu değişti. Oyuncular evlerinin rahatına dönüp, çayını keklerini önlerine, kardeş veya arkadaşlarını da yanlarına alıp deli gibi oyun oynamaya ve domates gibi kızarmaya devam ettiler. Arcade salonları boşaldı. Kepenkleri kapandı.

Japonya haricindeki bütün ülkelerde olan buydu işte. Ama Japonların tuhaf oyun alışkanlıkları yüzünden Arcade salonları orada hala revaçta. Bizim bildiğimiz en son Tekken'ler, Virtua Fighter'lar var iken, Japonya'da yerlerini dans pedleri, hareket algılayıcılı futbol kabinleri ve tabii ki Japon manyaklığı, benim asla neden bu kadar sevildiğini anlamayacağım Kareoke oyunları aldı. Yani insanları birkaç düğmeyi yumruklamaktan çok daha fazlasına teşvik eden oyunlar...

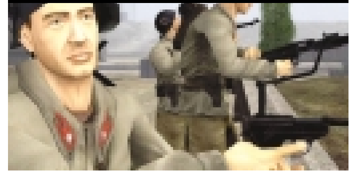
Elektronik oyunlar evlerimizin içine bu kadar girmişken, cep telefonumuza bile hangi oyunu indireceğimizi seçmekte zorlanırken Arcade salonları eski gösterişli günlerine döner mi? Pek sanmıyorum. Ama bazen, gizli gizli, Street Fighter'da, insanların ortasında, o çilli veledi yeniden dövmek istiyorum.



ALTIN KLASİKLER

Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Zamana Karşı Duran Klasikler arasındaki yerini alıyor.

Battlefield 1942 First Person Shooter %92(PC)



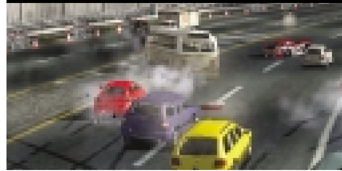
Age of Mythology Gerçek Zamanlı Strateji %94 (PC)



Grand Theft Auto 3 Aksiyon %95 (PC-PS2)



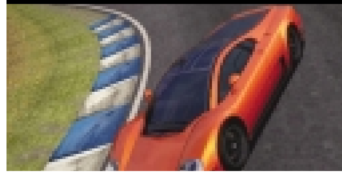
Burnout 2 Yarış %91 (PS2)



IL2 Sturmovik Simulasyon %92 (PC)



Gran Turismo 3 A-Spec Yarış %98 (PS2)



The Elder Scrolls: Morrowind Role Playing % 94 (PC)



Championship Manager 4 Spor %91(PC)



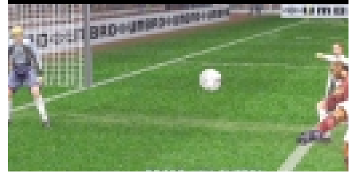
Tom Clancy's Splinter Cell Aksiyon %93(PC) %92(PS2



Pro Evolution Soccer 3 Spor %97(PS2)



Pro Evolution Soccer Spor %96 (PS2)

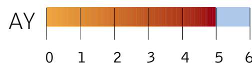


FIRST PERSON SHOOTER

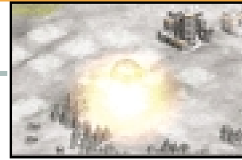


Jedi Knight 2: Jedi Outcast (PC %92)

Academy Outcast'in biraz daha süslenmiş halinden öteye geçemedi. Jedi Outcast de gelecek ay ipi göğüslüyor

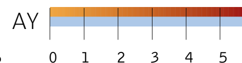
AY

0 1 2 3 4 5 6

STRATEJİ



Rise of Nations (PC %92)

Az daha Age of Mythology: Titans tarafından eleniyordu RoN. Ama burun farkıyla o da Altın Klasik oluyor.

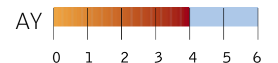
AY

0 1 2 3 4 5 6

ROLE PLAYING



Final Fantasy X (PS2 %92)

Greyhawk da hatalarına yenilde ve Level Hit'te kaldı. FFX devam ediyor. Bakalım FFX-2 nasıl çıkacak.

AY

0 1 2 3 4 5 6

LEVEL ÖDÜLLERİ


LEVEL CLASSIC

Level Classic, her ay dağıttığımız bir ödül değil. Ama bir oyun klasik aldıysa onu kaçırmamanız gerektiğini bilmelisiniz.

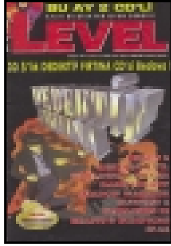

LEVEL HIT

Level Hit ödülünü bir oyunun yanında gördüğünüzde bu o oyunun türünün iyi örneklerinden birisi olduğu anlamına gelir.


LEVEL SHIT

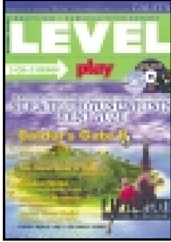
Sadece ve sadece tamamen çöplük olan oyunlar Level Shit payesi alacaktır. Bu oyunlara kesinlikle para harcamamalısınız.

zamanda yolculuk



6 yıl önce LEVEL

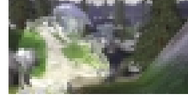
Ve Dedektif Fırtına... Buruşuk pardesülü Türk dedektifini kim unutabilir ki? İkincisi tarihin gizemli sayfalarında yitip giden Dedektif Fırtına'yı Türk oyuncularına ve okuyucularımıza ulaştırdığımız bu sayı içerik olarak da tam bir bombaydı. Hexen 2, Resident Evil ve Shadow Warrior gibi efsanelerin incelemeleri vardı bu sayıda. Önümüzdeki ay dördüncüsü çıkacak sıra tabanlı strateki Warlords 3'ü de unutmamak lazım.



3 yıl önce LEVEL

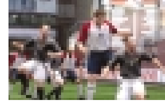
Tarihimizin en "yazlık" kapağıydı bu, bir bakar mısınız şuna? Geleceğin strateji oyunlarıyla denizin ortasında duran bir adayı görsel olarak biz nasıl bağdaştırmışız bilemiyor ve hala araştırıyoruz. Bu kapakta adı geçen Dreamland Chronicles: The Freedom Ridge yapımcısı tarafından terk edildikten sonra el değiştirdi ve şu an okumakta olduğunuz sayıda UFO: Aftermath olarak karşımıza çıktı. Baldur's Gate 2'ye Level tarihinin en yüksek notlarından birisini verdi (%96)

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

1- Halo: Combat Evolved	yeni
2- Medal of Honor: Breakthrough	yeni
3- C&C Generals: Zero Hour	yeni
4- Championship Manager 4	▼ (3)
5- The Sims: Superstar	▼ (2)
6- Age of Mythology: Titans	yeni
7- Battlefield 1942: Secret Weapons	▼ (1)
8- The Sims On Holiday	▲ (10)
9- The Sims	▼ (4)
10- Medieval: Total War	▼ (5)



PLAYSTATION 2

1- Pro Evolution Soccer 3	yeni
2- Tiger Woods PGA Tour 2004	yeni
3- Eye Toy Play	▼ (1)
4- Club Football	yeni
5- Jak 2: Renegade	yeni
6- Conflict Desert Storm 2	yeni
7- Rugby 2004	yeni
8- Colin McRae Rally 04	yeni
9- Soul Calibur 2	yeni
10- Finding Nemo	yeni

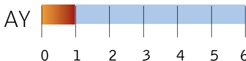
Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



NHL 2004 (PC %90)

PES 3 tarihi bir puanla direk Altın Klasiklere girince, NHL 2004 ileri sayıma başladı.

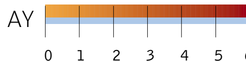


AKSİYON

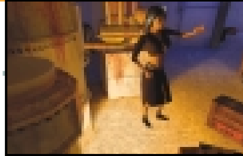


Mafia (PC %92)

Tam Max Payne 2'ye sobelenecekken, Mafia da Altın Klasikler arasına girdi.

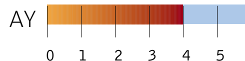


ADVENTURE



Ghost Master (PC %91)

In Memoriam, Broken Sword 3, Uru gibi rakipleri gelecek ay burada. Bakalım Ghost Master tutunabilecek mi?

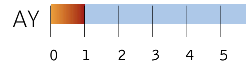


YARIŞ



Colin Mc Rae Rally 04 (PS2 %92)

Kralı indiren kim olur? Tabii ki yine kralın oğlu. CMR4, birçok yönden önceki oyundan çok daha üstün.

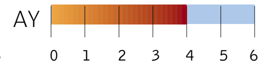


SİMULASYON



Operation Flashpoint (PC %91)

Flashpoint, Hidden & Dangerous 2 hayatımıza girmeden önceki son ayını mı yaşıyor listede? Göreceğiz...







COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

Kimse 2. Dünya Savaşı'nın kolay kazanıldığını söyleyemez







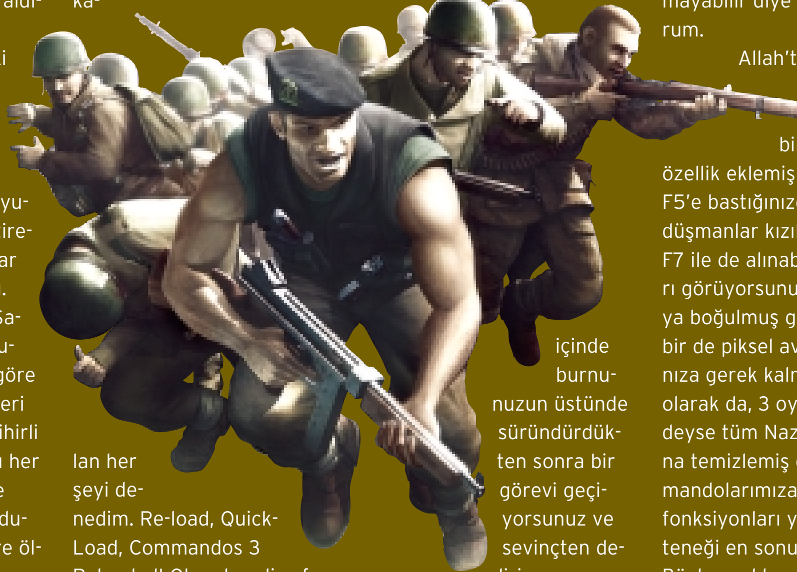
Bilgi için: http://www.eidosinteractive.com **Yapım:** Eidos **Dağıtım:** Aral İthalat **Tür:** Strateji **Multiplayer:** Internet ve Ağ üzerinden 12 kişi **İngilizce gereksinimi:** Az
Minimum sistem: 700 MHz işlemci, 128 MB Bellek, 32 MB Erafik Kartı, 2 GB HD alanı **Önerilen sistem:** 2 GHz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB grafik kartı.

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Uzunca bir süredir oyun oynuyorum sanırım. Ama "Oyun cahili" olduğum dönemleri de halâ hatırlarım. Ne bir bilgisayar oyunu dergisi, ne internet, ne de bende İngilizce var o zamanlar. Gariban Amstrad 464'ümü az yumruklamadım yeni aldığım bir oyunun tuşlarını bulacağım diye. ATF'deki uçağı yerden kaldırdıktan sonra sağ salim indireceğim diye günlerce az uğraşmadım. Evet itiraf ediyorum, birçok oyunu zorluğu yüzünden bitiremedim. Çünkü o zamanlar oyunlar hakikaten zordu. ZOR! Şimdiki gibi Auto-Save'ler, Quick-Save'ler, Auto-Aim'ler, kendini size göre ayarlayan zorluk seviyeleri mi vardı, peeeeh! Öyle sihirli sağlık paketleri de yoktu her köşe başında, döne döne alınmayı bekleyen.Vuruldunuz mu ölürdünüz. 3 kere öldünüz mü de eşşek gibi en baştan oynardınız oyunu. Bunca yıldır her yeni tanıştığım insana sorarım, daha Ghosts'n'Goblins'i bitirebilmiş bir Allah'ın kuluna rastlamadım. Kısacası sevgili okuyucular, o eski oyunlar oyuncunun gözünün yaşına bakmazdı. Yani kimse bana gelip de "abi bu Commandos 3 ne zormuş!" diyemez.

Abi bu...

O zamandan bu zamana bir tokat gibi yüzüme indi Commandos 3. Neredeyse 2 gündür aynı bölümde debeleniyordum. Stalingrad Campaign'inin ilk bölümünde lanet Nazi keskin nişancısı ile kedifare oyunu oynuyoruz. En az otuz kere tekrar oynadım, Commandos 2'den aklımda kalan her şeyi denedim. Re-load, Quick-Load, Commandos 3 Reloaded! Olmadı, salise farkıyla hep o beni öldürdü. Tam küfredip oyunun kutusunu Fırat'ın kafasına atacakken (bizim buralarda adet öyledir) bir mucize oldu. Sürekli yer değiştiren herifi en sonunda ya şans eseri, ya da inanılmaz bir şans eseri pencereden dışarı baktığımda hedefimde görüyorum ve BAM! Öldü! 2 günümü kabusa çeviren, oyunculuğumdan şüphe duymama neden olan adam öldü. O anda monitöre karşı yaptığım hareket ve çıkardığım sesler Berker'i bile yerinden sıçratmıştı. Ve o an aldığım tatmini size anlatamam.



Evet, Commandos 3 işte böyle bir oyun. Sizi alıp saatlerce çamur içinde burnunuzun üstünde süründürdükten sonra bir görevi geçiyorsunuz ve sevinçten deliriyorsunuz. Başarılı olduğunuz her minik operasyona sevinç çığlıklarınız eşlik ediyor.

Oyunun zorluğunun en büyük nedeni görevlerin açık uçlu olması. Fazla açık. Mesela Normandiya Campaign'inde size 2 adam verip "sahili desteklememesi için bu üssü güçsüzleştirmeliyiz" deniyor. Ama nereden başlamalı? Nereyi uçurmalı? Orayı uçuracak bombalar nerede? Hepsini tırım tırım bölümü dolaşıp, her yeri çok dikkatlice inceleyip sizin bulmanız gerekir. Açıkçası bu kadar serbest bir oyun yapmak çok zordur, oyuncuya bunu sağlayan oyunları da ben çok severim. Ama herkesin bu kadar sabrı ve zamanı olmayabilir diye de düşünüyorum.

Allah'tan oyunu oynamayı kolaylaştıran bir iki minik özellik eklemişler. Birincisi, F5'e bastığınızda etraftaki düşmanlar kızıl kızıl parlıyor. F7 ile de alınabilecek eşyaları görüyorsunuz. Zaten detaya boğulmuş grafikler içinde bir de piksel avcılığı yapmanıza gerek kalmamış. İkinci olarak da, 3 oyundur neredeyse tüm Nazi'leri tek başına temizlemiş olan kaşar komandolarımıza tüm basit fonksiyonları yapabilme yeteneği en sonunda verilmiş. Böylece el bombası atamayan koca Tiny, elbise değiştiremeyen Sniper gibi saçma kısıtlardan kurtulmuş olduk.

Ah az daha unutuyordum... Oyuna yeni eklenen "Cover Mode" da çok önemli. Adamlarınızı belli bir yöne, ellerinde silahlarıyla bakmaları için emir verebiliyorsunuz. Akıllıca ve özellikle dar geçitlerde kullanıldığında bu







LEVEL HIT



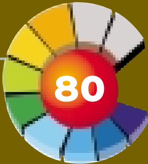
Artılar

Oynanış alıştığımız gibi, ama aksiyon öğeleri ve Stalingrad gibi değişik görevler de iyi eklenmiş. Başarılı olduğunuzda çoğu oyunun veremediği bir tatmin veriyor. Deathmatch modu var.

Eksiler

Ama başarılı olmak çok zor. ZOR! Kontrollere ve grafiklere de daha fazla özen gösterilmesi gerekirdi. Co-Op modu yok.

Level Notu



şekilde ölümcül pusular kurabiliyorsunuz. İki veya üç kişiyi bir arada yönettiğiniz bölümlerde (eğer alarm çalmasın zorunluluğu yoksa) yönetmediğiniz adamlarınızı bu modda bırakmanızı tavsiye ederim.

Üçü bir arada

Commandos 2'den hemen sonra duyurulan Commandos 3'ün ilk oyunlardan çok farklı olacağı söyleniyordu. Serinin fanatiklerinin şikayet ettikleri birçok noktanın düzeltilecekti. Bir noktaya kadar da bunu başarmışlar. Mesela, bölümler artık çok daha aksiyon içeriyor. Sniper ile köşe kapmaca oynamanız, giden bir trenden casusu kurtarmanız, Normandiya çıkartmasına en ön saflardan katılmanız gerek. Önceki oyunlardaki "aman kimse görmesin, aman alarm çalmasın!" stresi de devam ediyor, bu yüzden birçok kez öleceksiniz. Ayrıca, bölümler arasında hiçbir bağ olmadığından da şikayet ediliyordu. Bu sefer bütün bölümleri birbirinin devamı olarak tasarlanmış. Stalingrad'ın ilk görevinde Alman keskin nişancısını öldürdüğünüzde daha nefes alamadan şehir bombalanıyor ve Alman paraşütçüleri iniyor mesela. Ara geçişler oyun içi grafikleriyle yapıldığı için atmosferden de kopmuyorsunuz.

İki adamımız eksik bu sefer, daha doğrusu adam olmayan ikisi... Güzel kadın casusumuz ve minik köpeğimizi oyundan çıkartmışlar. Bazılarımız buna üzülebilir ama bence oyunun ciddiyeti açısından iyi olmuş. Ayrıca, komandolarımızın yeni yetenekleri sayesinde pek de gerek kalmamış onlara. Yine de, oradan oraya koşturan Whiskey'i aramadım desem yalan olur.

Oyuna üç farklı noktadan başlayabiliyorsunuz. Stalingrad, Normandiya ve Doğu Avrupa. Bence çok iyi bir karar, çünkü daha ilk bölümden oyuncu zorluktan yılacağından oyunu bir kenara atabilirdi. Böylece bir campaign'de sıkışıldığında diğerine geçebiliyorsunuz.

Oyun piyasaya çıkmadan aylarca öncesinden üzerine çok konuşulan, atılıp tutulan çok oyunculu modu ise, kelimenin tam anlamıyla, bir adım ileri, bir adım geri. Daha önceki oyunlarda olmayan 12 kişilik Deathmatch modu eğlenceli ve değişik. Özellikle de First Person Shooter'larda Deathmatch yapmaktan sıkılanlara ilaç gibi gelecek. Ama neden, neden ilk Commandos'da bile olan oyun içi görevleri beraber oynadığınız Co-Op modunu oyundan çıkartırsınız a benim sivri zekâlı işgüzarlarım? Ha, neden??

Savaş yorgunu

Grafik olarak herkesin aksine, ben memnun kalmadığımı söylemek zorundayım. Oyunun grafikleri Commandos 2'den daha iyi değil, ara geçiş sahnelerindeki yıkım ve kullanılan efektler güzel, ama bina içleri insanı pek mutlu etmiyor. Tamamen üç boyutlu olan bina içlerinde kameraya tam hakimiyetiniz var. Ama kamerayla boğuşmak inanın Commandos 3'te yapmak isteyeceğiniz son şey. Özellikle iki katlı iç mekanlarda kamerayı hem sizi, hem düşmanları görebileceğiniz şekilde evirip çevirirken çok öleceksiniz. Dış grafikler, izometrik ve sabit olduklarından yine çok iyiler ama burada da bir solukluk, bir siliklik hissi hakim. Sürekli olarak bir sis perdesinin arkasından monitöre bakıyormuşum gibi hissettim.

Oyunun müzikleri için "gaz" tabirini kullanmam gerekiyor. Yeri gelince hızlı, iç mekanlarda gergin. Ama ses efektleri nedense çok sönük kalmış. Komandoların kendi aralarında konuşmalarına daha önce olmadığı kadar çok yer verilmiş, bu da karakterlerine alışmamız için iyi olmuş.

Ama kontroller, ah o kontroller! Her komandoya eklenen yeni yeni fonksiyonlar yüzünden neredeyse klavyenin yarısını aklınızda tutmanız gerekiyor. Ve ince ince planlanmış bir baskının saniyelik bir hataya bile tahammülü olmayan bu oyunda, mouse ile debelenmeniz felaketle sonuçlanıyor. Bu kontrol karmaşası yüzünden bile oyundan soğuyabilirsiniz.

Sonuç

Commandos 3 uzunca süreden beri ilk defa beni alt eden ilk oyun oldu. İkincisinde bile bu kadar zorlandığımı hatırlamıyorum. Ama mazoist olmadığım halde, bundan hoşlandım. Oyuncuyu "poh poh"lamak yerine, kan ter içinde bırakmaya, hatta ölesiye sinirlendirmeye her oyun yapımcısı cesaret edemez. İlk iki Commandos'un ardındaki ekip ayrılıp kendi stüdyolarını kurmuş olsa da, Commandos 3 beklediğimizi vermeyi başarıyor.

Ama sizi açık açık uyarıyorum: Bu oyun herkese, özellikle de taş gibi bir sabıra sahip olmayanlara göre değil.





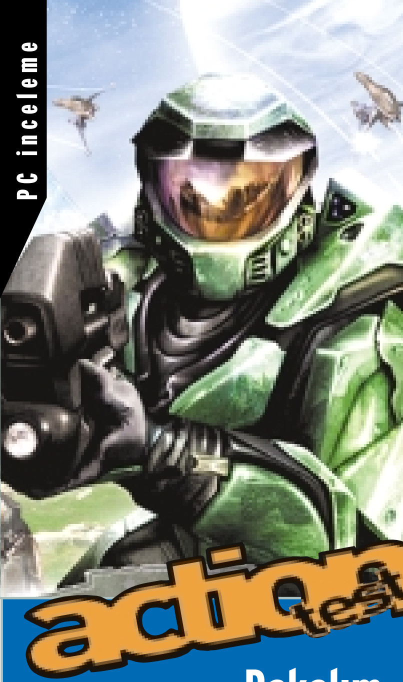
action test

Aksiyon adamı/kadını mısınız? bir şeyleri havaya uçurmadan 2 dakika duramıyor musunuz? O zaman buyurun bu ayın spesiyalitesine...

Ekim ayının bizim için yoğun geçeceğini biliyorduk. 2 ay önceden hazırlığımızı yapmıştık, oyunlar paylaşılmış, sistemlerde yer açılmıştı. Belki de oyun tarihinin en bol, en çeşitli ve en kaliteli aksiyon oyunları bir arada geliyordu. Halo, Freedom Fighters, Max Payne 2, Jedi Academy... Bunlar gibi oyunları ayda bir bulduğumuzda şükrederken hepsini bir arada incelemek inanılmaz geliyordu.

Biz de oturduk, bu müthiş aksiyon oyunlarını bir araya getiren bir kapak konusu hazırlamaya karar verdik. İncelemelerin haricinde, oyunları oynarken bir yandan da performans ve aksiyon oyunları için en önemli beş kriterde karşılaştırma yapmaya gittik. Bu sonuçları elli yedinci sayfada bulabilirsiniz.

Şimdi sizleri on müthiş maceranın içine bırakıyoruz. Batar mısınız, çıkar mı bilinmez, ama bu ay oyuncular için aksiyonun bitmeyeceği kesin.





Halka biçimli yapay gezegenler delikanlıyı bozar!

HALO: COMBAT EVOLVED

Bilgi için: http://www.microsoft.com/games/Halo **Yapım:** Bungie/Gearbox **Dağıtım:** Microsoft **Tür:** Aksiyon **Multiplayer:** Internet ve LAN. **İngilizce gereksinimi:** Orta. **Minimum sistem:** 733 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,5 GB HD alanı. **Önerilen sistem:** 2,4 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Bakalım X-Box 'ı yıkan oyun, PC'de nasıl?

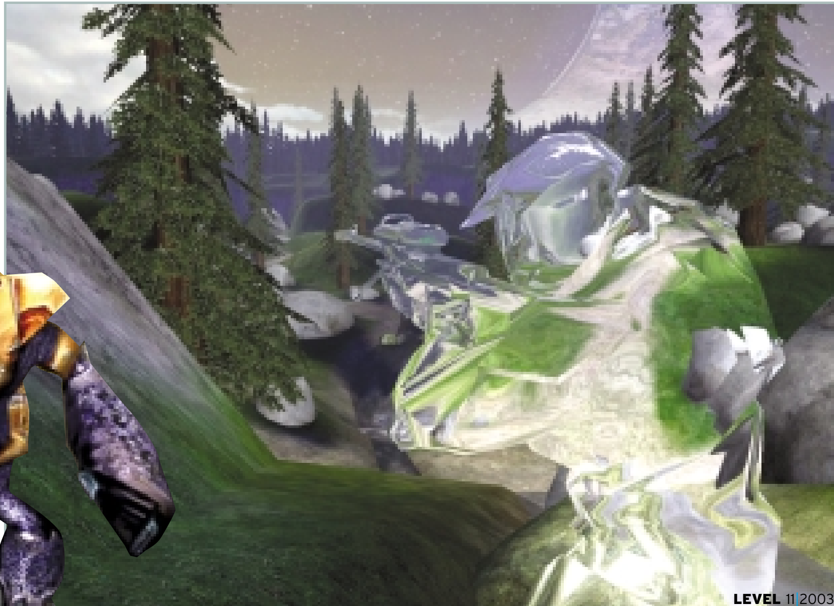
Ay, ay, ay, kaçın anneciiiim!" diye topuklayan minik şirin uzaylıların ardından "Canıııım, çok şekerler yaaaa!" şeklinde ateş ederek gidiyorsanız bir oyunda, emin olun ya oyunda bir yamukluk vardır, ya da onu yapan programcılarda! Tabii Sinan ve Tuğbek'in aksine ben istisnasız her oyunda ateş açarken ya Palpatine gibi hafif çatlak kahkahalar atarım, ya da eğer çok bunaldıysam "Geberin gayri laaaaheyyyyy!" diye efektler saçarım. Bu durumda benim ruhsal durumum nedir, varın siz karar verin. Ya da vermeyin, kime ne?

Ama şurası kesin ki, Halo beni iki arada bir derede bırakan bir oyun oldu. Bu kadar hırdavat oyunun arasında maceranın dibine vurabileceğim, çatışmanın tadına varabileceğim bir oyun olduğunu düşünüyordum Halo'nun. Ve aslında bir noktaya kadar haksız da çıkmadım hani. Ama sormadan edemiyorum, bu mudur? Bu mudur daha yıllar önce oyun sırf PC için yapılırken videolarını görüpte "Yok deve!" çektiğim Halo? Bu mudur milletin delirdiği FPS? Şimdiden söyleyeyim, yazının dibinde bulacağınız not biraz da Halo'nun etraftan topladığı ilginin yüzü suyu hürmetine verilmiş bir nottur. Eğer sırf bana kalsa o notu daha da kısardım, çünkü Halo beni resmen sinir etti. Neden etti? Öncelikle zaten sinirli bir herifim. İkinci olarak ise...

Master, Master!

Halo'nun konusunu bilmeyen kaldı mı? Kalmış olabilir, o yüzden kısaca geçeyim. İleride insanoğlu uzaya filan açılacak ya hani, aha işte o vakitler Covenant diye bir ırka denk geliyoruz biz. Bu ırk öyle sakin, öyle barışçıl ki, bizi daha uzaktan görür görmez birbirlerine dönüp, "Bu ne olm? Böyle yaratık mı olur lan? Bunların yaşaması bile bizim tanrılarımıza küfürdür! Topunu gebertmeyen delikanlı değildir zinhar!" diyor ve insan ırkına bodoslama girişiyorlar. İnsan ırkı ensesinde boza pişirildiği her vakit yaptığı gibi önce diplomasi filan deniyor, baktı olmayacak Covenant'a karşı koyabilecek yeni silahlar icad etmeye çalışıyor. İşte oyunun ana kahramanı olan Master Chief amca böyle bir silah. Sibernetik parçalarla güçlendirilmiş yeni nesil bir askerin prototipi olan Master Chief kendini onarabilmek ve çok süper çay demleyebilmek gibi yeteneklere sahip. Ama maalesef onu taşıyan savaş gemisi Covenant tarafından sobeleniyor ve Dünya'nın koordinatları öğrenilmesin diye körlemesine uzayın derinliklerine kaçmak zorunda kalıyor. Tabii garibim kaptan kaçtığı yönde halka biçimli suni bir gezegen ve de bir filo Covenant gemisinin olduğunu ne bilsin? İşte böylece kendimizi bir avuç insanla beraber bu acayip gezegenin yüzeyinde Covenant ile köşe kapmaca oynarken buluveriyoruz.









Halo X-BOX için yapılmış en sağlam oyunlardan biri oldu ve dünyada 3 milyondan fazla satarak büyük ilgi çekti. Haliyle PC versiyonu da çıkmak zorundaydı. Ama korkmayın, bu basit bir port değil. İçerik konsol sürümüyle aynı olsa da, grafiklerden oynanabilirliğe dek pek çok unsur PC'nin yeteneklerinden faydalanacak biçimde elden geçirilmiş. Ve fakat insan bir defa oyuna girince bunda teknik açıdan ne kadar başarılı olunmuş diye sormadan da edemiyor. Eğri



oturup doğru konuşalım, Halo piyasadaki en manyak X-BOX oyunu olabilir, ama grafik açıdan en gelişmiş PC oyunu kesinlikle değil. Herşeyden önce oyun dünyası hayli çıplak ve boş sayılır. Oyun dünyasında yer alan nesneler ise, ki bunlara Covenant gemileri, düşmanlar, ağaçlar ve daha bir sürü unsur dahil, nispeten az sayıda poligon kullanılarak tasarlanmışlar. Mesela ben bir türlü Covenant'ın tam olarak neye benzediğini çözebilmiş değilim! Zerg gibi bir şey mi bunlar, yoksa daha çok Protoss'lara mı benziyorlar? Grafik açıdan öyle çok gösterişli olmamasına rağmen, Halo bir PC'yi hayatından tiksindirebilmek için elinden geleni ardına koymuyor. Çok daha karmaşık grafikli oyunları rahatça çalıştırabilen bir sistem Halo oynarken ağır çekim ağlıyor, üstelik grafikleri dibine dek açmadığım halde! Ve hemen belirteyim, hayır, oynadığım nette dolaşan Beta değil, piyasaya çıkan final sürümdü.



Sonbahar yaprakları...

Aslında Halo'nun sistemleri bu kadar zorlamasına bir açıklama var gibi, her ne kadar ben pek katılmasam da. PC sürümü herşeyden önce konsol oyuncularının asla karşılaşmayacağı cinsten bir düşman yapay zekasına sahip. Covenant savaşçıları trene bakar gibi üzerlerine yağan kurşunları seyretmiyor, savaş alanında adeta dans ediyorlar. Ama bu köşe kapmaca oyunun yarısından sonra beliren ölüme susamış manyaklar yüzünden kesintiye uğruyor, o da ayrı. Peki ama yapay zeka tek başına bu kadar işlemci gücü yer mi? Olabilir tabii, ama ben sanmıyorum.

Master Chief çok yetenekli demiştim. Her cinsten savaş aracını ve hatta uzaylıların silahlarını bile rahatlıkla kullanabiliyor. Ama aynı anda sadece iki silah ve birkaç el bombası taşıyabiliyor. Bu da savaş alanında çatışmanın şiddetine bağlı olarak sık sık silah değiştirmeyi gerektiriyor. Bu noktada yüreğime oturan birşeyi söylemek zorundayım. Bence beş metre mesafede atışları eşşek gibi dağıtan bir "assault rifle" tasarlayan kim olursa olsun, hangi yüzyılda yaşarsa yaşasın direk falakaya yatırılmalı. Ah tabii ki Covenant silahlarının genel isabet oranı daha yüksek.

Dost yapay zeka ise kendini idare etmekle beraber çok iyi sayılmaz. Oyundaki dost birimler çoğu zaman en zayıf Covenant tarafından bile rahatlıkla biçiliyorlar ve tabii ki korumanıza muhtaçlar. Neyse ki Warthog ile yanlarında durduğunuz zaman arkaya atlayıp tareti kullanmayı akıl edebiliyorlar. Warthog ne? Aslında basit bir cip, ve oyundaki tek araç ta değil. Doğrusu araç kullanma işi kameranın baktığı yöne gitmeniz yüzünden alışması biraz zaman alan bir olay, ama Halo'nun en zevkli yanlarından biri olduğu tartışılmaz. Yerde ve havada gidebilen farklı araçlar hem tek kişilik oyuna, hem de multiplayer müsabakalara lezzet katıyor. Ama unutmayalım ki araç işini en iyi yapan Battlefield 1942'dir.

Halo iyi bir oyun aslında, pek çok diğer yarım yamalak aksiyon ile kıyas kabul etmez bile. Ama doğrusu benim beklediğim bu değildi. Konu fena değil, baş karakter iyi, grafikler idare eder, hatta zaman zaman etkileyiciler. Ses ve müzik zaten çok iyi, multiplayer kısmı ise çoğu oyundan çok daha sağlam. Ama günün sonunda, koltuğumda geri yaslanıp ta Halo'ya baktığımda, doğrusu ilk Unreal'da olmayan pek az şey bulabiliyorum. Bu kadar seneden sonra Halo çok daha iyi olmalıydı korkarım. Doğru, X-BOX için çok iyi bir oyun, PC için de vasatın çok üstünde. Ama yine de efsane olacak bir yapım değil, en azından benim açımdan.

LEVEL HIT



Artılar

Grafikler fena değil, yapay zeka sağlam, ses ve müzik iyi, hikaye idare eder.

Eksiler

Tam bir sistem canavarı, atmosfer biraz zayıf, söylendiği gibi efsane değil.

Level Notu



WARTHOG VE MASTER CHIEF

Halo'nun en sağlam yanlarından biri değişik araçları kullanmanıza imkan tanıması. Ama maalesef multiplayer oyunlarda Master Chief dışında bir model seçemiyorsunuz, bu da büyük eksiklik. Oyunun mod yapımcılarının ilgisini çekmesi ve kısa sürede pek çok yenilikle dolması umuluyor. Ama doğrusu böyle sistem canavarı bir oyuna mod yapmaya hangi amatör programcı kasacak, bilemiyorum.



"Dual-Saber" isteyen hanginizdi?

Bu işin de okulu var, biliyorsunuz değil mi?

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Bilgi için: www.lucasarts.com **Yapım:** Raven **Dağıtım:** ALSAN INT. **Tür:** Aksiyon **Multiplayer:** Internet ve LAN. **İngilizce gereksinimi:** Orta. **Minimum sistem:** 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,2 GB HD alanı. **Önerilen sistem:** 1000 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Şimdi aranızdan bazıları bu oyunun aylar önce çıktığını, oynayıp bitirdiklerini, bizim aklımızın başımıza yeni mi geldiğini sorabilirler. Öncelikle şunu söyleyeyim, aylık bir yayın hazırlamak belirli sınırları, kısıtlamaları olan bir çalışma. Bunlardan biri de yayın politikaları. Hemen hiçbir ciddi dergi piyasaya nasıl sızdırıldığı belli olmayan Beta sürümleri incelemez, çünkü bunun bir anlamı yoktur. Sonuçta o Beta sürümüdür, tamamlanmamıştır, incelenmesinde ve not verilmesinde bir mana yoktur. Öte yandan eğer bir firma size oyunun Beta sürümünü gönderir, bir ilk bakış yapmanızı isterse, durum değişir. İlk bakışı yapar ama not vermezsiniz. Mesela geçen ay yer verdiğimiz Kreed bu şekilde bir ön incelemeden geçirilmişti. Öte yandan Jedi Academy incelemesi için oyunun tam sürümünün çıkmasını beklemeyi uygun bulduk, çünkü adı üstünde, bu bir "inceleme" olmalıydı. Ve nihayet Jedi Academy çıktı, biz de onu sayfalarımızda misafir ediyoruz.

Kyle Katarn?

Jedi Academy bir önceki oyun olan Outcast'ten kısa bir süre sonra geçen olayları konu alıyor. New Republic henüz emekleme dönemindedir, eski imparatorluğun kalıntısı olan Remnant güçleri ise şurada burada yeni liderlerin emri altında toparlanmaya çalışmaktadırlar. Star Wars evreni hakkında biraz bilgi sahibi olanlar bu dönemin dışarıdan göründüğü kadar barış dolu olmadığını zaten biliyordur. İmparator ve Darth Vader'ın ölümleri galaksiye huzur getirmekten çok, muhteşem ikiliden tırstığı için ortaya çıkamayan pek çok güç delisi karakterin kendini göstermesine sebep olmaktadır. Luke Skywalker yeniden kurulan akademinin başına geçmiş, yanında Kyle Katarn gibi bir avuç sağlam elemanla Jedi yetiştirmek için kasmaktadır. Tabii bir yanda da Remnant güçleri ve türlü sapkınla uğraşmak ta lazımdır. Bunun için bulunan yöntem Jedi eğitimini "sahaya kaydırmak" olmuştur. Yani yeni elemanlar eğitimlerinin büyük kısmını kendilerine verilen görevlerle almaktadırlar.

Bizim karakterimiz olan Jaden Korr hayli yetenekli bir Jedi adayıdır. Öyle yeteneklidir ki, güçlerinin önemli bir kısmını kendi başına keşfetmekle kalmamış, bir de terbiyesizlik edip kendi ışın kılıcını yapmıştır! Haliyle Jedi adaylarını akademiye taşıyan gemideki tek kılıç sahibi eleman olarak hayli dikkat çekmektedir. Tabii aslında bu durum sizi Outcast'ın aksine ilk andan itibaren oyuna elinizde ışın kılıcıyla sokmak için kullanılan hoş bir bahane, ama şikayetçi değilim. En azından geçen defa ki gibi ilk üç bölüm boyunca kıytırık bir laser tabancasıyla idare etmemiz gerekmiyor. Oyundaki bir başka hoş taraf Jaden Corr karakterinin görünüşünü kendi istediğiniz gibi seçebiliyor olmanız. Karakter yaratma ekranında farklı parçaları birleştirerek kendine has bir Jaden yaratmak mümkün. Bunun oynanışa hiçbir etkisi yok, ama görsel açıdan iyi bir fikir. Ayrıca multiplayer karşılaşmalarda çeşitlilik sağlayacaktır şüphesiz.

Sith bolluğu...

Jedi Academy bir önceki oyun Outcast ile aynı teknik alt yapıya sahip. Artık iyice yaşlanmaya başlayan Quake 3: Arena grafik



motoru tüm modifikasyonlara rağmen yeni nesil oyunlarla yarışabilecek kapasitede değil. Özellikle geniş açık alanların çizilmesinde bu durum iyice belirginleşiyor. Tabii nispeten eski teknoloji olması oyunun düşük kapasiteli bilgisayarlarda da rahatlıkla çalışmasına izin veriyor, bu da bardağın dolu yarısı. Academy genel olarak Outcast'ın çok daha üstünde bir grafik olgunluğa sahip, bunun başlıca sebebi nesnelerin kaplanmasında kullanılan dokuların nispeten daha özenli hazırlanmış olması. Ses efektleri ve müzikler de alışılmış Star Wars repertuarından seçilmiş tabii ki. Arada bir seslerde bazı karışmalar yaşanması dışında bu konuda pek bir problem olduğu söylenemez.

Jedi Academy hikaye ve oynanış açısından nispeten sönük kalıyor denebilir. Bunun belirli bazı sebepleri var. Herşeyden önce oyunda pek düzgün bir senaryo yok, oysa önceki Jedi Knight oyunlarında olup bitenler pek epik olmasa bile hayli ilgi çekici olaylardı. Oyun boyunca sürüp giden standard görev yapısı ise zaten aşırı silik olan hikayenin anlatımına hemen hiçbir katkıda bulunmuyor. Birkaç bölüm boyunca beşli gruplar halinde görevler veriliyor ve ilerlemek için bunlardan en az dördünü bitirmeniz gerekiyor. Ancak bu görevlerde senaryoya ilişkin ipuçları bulmak pek mümkün değil, gelişmeler brifinglerde birkaç cümleyle özetlenerek geçiştirilmiş. Ayrıca bir süre sonra görevlerin birbirine aşırı benzediğini farkediyorsunuz ki, bunlardan bazıları sırf iş olsun diye hazırlanmış gibi görünüyor. Tabii siz yine de ışın kılıcının o sihirli pırıltısına kaptırıp oynuyorsunuz, orası başka.

Ama eğer ışın kılıcından ve Force yeteneklerinizden başka silahları kullanmaya kalkarsanız, Jedi Academy hayli can sıkıcı olabilir. Herşeyden önce oyundaki silahlar pek yeni şeyler değiller ve bunlar önceki oyunlarda da pek o kadar işe yaramıyorlardı doğrusu. Şahsen oyun boyunca birkaç istisnai durum dışında ışın kılıcı ve Force yetenekleri dışında bir silah kullanma ihtiyacı duymadım. Zaten bu oyunu sıradan bir FPS gibi oynamaya kalkmak ta oyuna yazık etmek olur.

Gözlerimdeki karanlık...

Jedi Academy ağırlıklı olarak ışın kılıcı ve Force yetenekleri ile oynanacak bir oyun. Oyuna standard bir kılıç ile başlıyorsunuz, ancak ilerleyen görevlerden birinde o kılıcı yitirince yenisini alıyorsunuz. İşte bu noktada kılıç modelini ve dövüş tarzını değiştirebiliyorsunuz. Tek kılıç kullananlar üç farklı dövüş stilinden birini tercih edebilirler. İki kılıç kullanmayı seçerseniz daha farklı bir teknik kazanıyorsunuz. Tabii bir de Darth Maul biladerin favorisi olan çift taraflı kılıç olayı var. Bu teknik kılıçla beraber tekmelerinizi de ağırlıklı olarak kullanmayı gerektiriyor. Hangi tekniği seçerseniz bununla bağlantılı olarak bir dizi kombo hareket yapma imkanı kazanıyorsunuz. Bu hareketleri yapmak pek zor değil, ancak kılıç kılıca çarpışma hiç basit sayılmaz. Oyun boyunca karşınıza zebil gibi Sith ve Jedi çıkıyor, bunlarla dövüşmek biraz kafa karıştırıcı olabiliyor. Bazen çarpışma öyle hızlanıyor ki, sonunda kendinizi kontrollü kombolar yaparken değil, deli gibi tuşlara tıklarken buluyorsunuz.

Tabii sadece kılıcınız yok, zaten Force yetenekleriniz olmadan kılıcınızın bir anlamı da yok. Oyunda üç grup yetenek mevcut, standard güçler, Light Side ve Dark Side. Standard güçler koşma, zıplama gibi unsurlardan oluşuyor her beş görevde bir otomatik olarak birer puan kazanıyorlar. Light Side ve Dark Side güçleri ise her görevden sonra size verilen puanları dağıtarak siz seçiyorsunuz. Light Side daha pasif, Dark Side ise daha saldırgan yetenekleri içeriyor. Oyunda bir noktada iki taraf arasında seçim yapmak zorunda kalacağınızı belirteyim, bu noktadan sonra karşınıza çıkacak olan düşmanların sayısı ve oyunun sonu da değişiyor tabii.

Jedi Academy bu haliyle vasatın üzerinde bir yapım, Raven fena iş çıkarmamış doğrusu. Ancak beklentileri karşılamaktan, serinin ufkunu genişletmekten çok uzak. Oyun bende hayli büyük bir ek görev pakedini inceliyormuşum hissi uyandırdı. Tabii özellikle Star Wars sevenler için kaçırılmayacak bir yapım. Ama umarım bir sonra ki Jedi Knight oyunu, tabii eğer yapılırsa, bundan daha özenli, daha iyi bir oyun olur. Mesela Raven bir sonra ki oyunda Jaden Korr'un karanlık tarafta atıldığı maceraları işlese, Empire sonrası galakside olanlara ve Remnant'ın aktivitelerine değinse ortaya tıpkı TIE Fighter gibi sıra dışı bir yapım çıkabilir. Eh, şimdilik eldekiyle yetinmek gerekli sanırım.



TON-TONLAR!

Oyunda az miktarda olsa da araç kullanma imkanınız olacak. Bir görevde Taun-Taun hayvancıklarını sürerken, bir diğer bölümü speeder-bike üzerinde geçmeniz gerekiyor. Bir başka bölümde ise AT-ST kullanma imkanınız var. Ama araç kullanma işi genel olarak oyuna pek oturtulamamış.



Artılar

Star Wars evreninde geçen bir Jedi oyunu, multiplayer tarafı da fena değil.

Eksiler

Zayıf hikaye, düşük atmosfer, artık eskiyen grafik motoru.

Level Notu





Bol kromajlı makineleri severim, ama bu???

CHROME

Bilgi için: http://www.gatheringgames.com/ **Yapım:** Techland **Dağıtım:** AVATURK **Tür:** Aksiyon **Multiplayer:** Internet ve LAN.
İngilizce gereksinimi: Orta. **Minimum sistem:** 900 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,7 GB HD alanı.
Önerilen sistem: 1,5 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Grafik güzelliği herşey demek değildir.

Bazen cidden can sıkıcı olabiliyor bu iş. Anlattığımız şeyler üç aşağı, beş yukarı hep aynı sayılır, değil mi? Sonuçta bunların hepsi bilgisayar oyunu ve ben her defasında sizin canınızı sıkmayacak bir üslupla demek zorundayım diyeceklerimi. Ama önce ne yapmam lazım, oyunu oynamam lazım! Ve inanın oyun yapımcılarının çoğunun hayalgücü sizinki ya da benimkinden daha iyi değil maalesef. Haliyle çoğu zaman oyun oynamak işkenceye dönüşüyor. Mesela ben dergi editörü olmasam bilgisayar karşısında geçireceğim süre büyük ihtimalle haftada 8-10 saatten fazla olmazdı. Haliyle kurup oynayacağım oyunları da dikkatle seçerdim. Mesela bu ay Freedom Fighters, Halo ve Jedi Academy fena değildi, ama büyük ihtimalle kalanlara pek dokunmayacaktım. Oysa bir sürü can sıkıcı oyuna katlanmak zorundayım, çünkü işim bu. İşini sevmek başka bir şey, işinde önüne gelen herşeyi istisnasız sevmek bambaşka bir şey. Üstelik bir de iyi olacağını umduğunuz çoğu oyun vasat çıkarsa, işte o zaman işin suyu çıkıyor. Ve bu işte bir editör iyi çıkan her oyuna karşılık en az on adet vasat oyuna göğüs germek zorunda. Fırat hariç. Biz diğer editörlerle aramızda anlaştık, kimsenin el sürmek bile istemeyeceği en rezil, en kepaze oyunları ona kakalıyoruz. Eh, her ortamda bir günah keçisi bulundurmak lazım. Bu durumda bizim ortamın keçisi de Fırt Fırt oluyor tabii. Ama sen boyuna ona buna kulp takarsan, Purak'ı kocuman kafalı, beni kuyruklu, Sinon'u zürefa gibi, Tuğbiş'i de koala tadında çizersen köşende, biz de böyle kısa kısa kısaltırız adamın boyunu. Allah'ın keçisi seniii! Nıhahahahaaaa...

Chrome diyorduk

Neyse, tabii papaz her zaman pilav yemez derler ya, Fırt Fırt da her zaman berbat oyunları almayabiliyor. Bunda en büyük unsur bizim sazanlığımız oluyor. Mesela bu ay ben deli gibi atladım Fire Warrior olsun, Chrome olsun bir dizi oyunun üzerine. Nereden bileyim ki bunlar hoşaf çıkacak? Kavun değil ki dibini koklayayım! Haliyle sık sık uyanıklığımız elimizde patlamıyor değil. Chrome da işte aynen böyle bomba bir oyun çıktı sonuçta, yani elimde patladı! Sinon efendi demoyu oynarken pek o kadar kötü görünmüyordu oysa, ama demek ki demolar da garantili değil. Peki Chrome neden kabak çıktı, ben şöyle sağlam bir FPS beklerken karşıma sırf işlemciye hamallık ettiren bir yazılım parçası geldi dikildi?

Öncelikle işe konudan başlayalım. Zaman gelecek, mekan uzayın derinliklerinde komik isimli bir gezegen. Kahramanımız eski bir "özel kuvvet askeri" olup, ordu tarafından kapının önüne konunca çareyi bir ortakla beraber paralı askerlik etmekte bulur. Tabii bilinen evrende her klişe bilim-kurgu oyununda olduğu gibi bir sürü açgözlü dev şirket mevcuttur. Bunlar kendi aralarında az bulunan çok önemli bir cevherin kontrolü için gizli savaşlar yürütmektedir. Cevherin adı da Chrome tabii ki, başka ne olacaktı? Biz ortamın kerizi olarak kendimizi bu savaşın göbek deliğinde bulmakla kalmaz, üstüne üstlük burnumuzun dibinde iş çeviren ortağımız tarafından kazıklanmayı da beceririz.





Bir de açıkgöz geçinmekteyizdir utanmadan. Eleman bizi bir bina dolusu askerin ortasında bırakıp gemimizle beraber kaçınca anlarız hanyayı konyayı tabii. Ve fakat tam o esnada güzel ve zeki bir hatun gelip bizi kurtarır. İlk gezegende birbirimizden ayrılmaya karar vererek beraber kaçarız. Aradan bir yıl geçer ve ne görelim? Hatunla bir de ortak olmamış mıyız? Demek ki bir kerizin akıllanması için bir yıl yeterli bir zaman değil.

Crom!

Bu oyunun beni en sinir eden yanı ne oldu biliyor musunuz? Çok geç olana dek kendini gerçek bir oyunmuş gibi kamufle edebilmesi! Yani bir açılış var, karakterler var, hikaye var, güzel bir grafik motoru var. Ama aslında gerçekte sadece makineyi abartı yere kastıran bir grafik motoruyla uğraştığınızı anlamanız biraz zaman alıyor. Oyunun geri kalan kısmı aslında yok. Mesela grafik motoru var dedik ya, ilk bakışta zannediyorsunuz ki ekranı dolduran yeşil vadiler, gür ağaçlıklı ormanlar, uzakta görünen ilginç binalar, lens flare efektleri filan derken iyi bir oyun oynayacaksınız. Ama aradan biraz zaman geçince anlıyorsunuz ki tüm o etraftaki yeşillik size kesinlikle gizlilik sağlamıyor, çünkü yapay zeka sizi elinin köründen her koşulda görebiliyor! Binalar sırf siz iki basamaklık yüksekliğe bile asansörle çıkın, karanlık, içi boş mekanlarda sıkıntıdan patlayın diye tasarlanmış. Etrafta gördüğünüz hiçbir şey etkileşimli yapılmamış ki siz kendinizi iyice akvaryum dekoru içindeki Japon balığı gibi hissedin! Ve tabii gerçekte hiçbir işlevi olmayan bunca görsel hırdavatı yüklemek için harcanan zaman da aslında size kalkıp çay yapmanız için tanınan bir fırsat! Yani Techland programcılarının gerçekte yaptığı şey belli bir mesafeden çok hoş görünen bir grafik motoru yaratmak olmuş, o kadar!







Oynanışa gelince, o da bir başka gönül yarası. Oyunda kesinlikle gizlice ilerlemek diye bir şey söz konusu değil, çünkü dediğim gibi ne yeşillik sizi gizliyor, ne de yapay zeka şakacıktan bile olsa sizi görmezden geliyor. Ama düşmanlar sizi görüyor da ne oluyor, hiçbir şey olmuyor. Çoğunlukla mal gibi dikilip kurşun zehirlenmesinden geberiyorlar, nadiren aklı başında bir hareket yapıyorlar. Chrome oynarken karşınıza çıkan düşmanlar tad vermiyor vesselam.

Oyunun en büyük iki özelliği olan, hesapta oyuna RPG tadı katması gereken implantlar ve envanter yönetimi de olmasa olur unsurlar haline getirilmiş. İmplantları siz toplayıp takmıyorsunuz, ilerleyen bölümlerde kendilerinden ortaya çıkıyorlar. Bunları devamlı kullanmak sinir sistemine hasar verdiğinden, arada bir açabiliyorsunuz sadece. Ama siz bir zaman sonra bıkıp hiç dokunmuyorsunuz bile. Niye zahmet etmişler ki? Envanter yönetimi de keza aynı mantıkta. Normalde iki silah, biraz cephane ve biraz da sağlık pakedi taşıyacak yeriniz var. Düşmanların cesetlerini yağmalayarak farklı malzemeler alabiliyorsunuz. Ama pek sorunlu olmamasına rağmen bu envanter olayı o kadar lüzumsuz olmuş ki! Mesela CS oynarken bir tuşa basıp yerdeki silahı ve cephanesini eldekiyle değiştirirsiniz. Chrome oynarken envanterde bir sürü sürükle-bırak yapmanızın etkisi de aynı. Ve zaten envanter başka bir halta da izin vermediğine göre, buna ne lüzum vardı ki?

Chrome'un tabutuna son çiviyi çakan unsur ise multiplayer kısmının neredeyse sadece iş olsun gibisinden yapılmış olması. Haritalar az, küçük ve hiçbir ilginç tarafı olamayacak denli çıplaklar. Hesapta bu oyunda araç kullanabiliyorsunuz, ama o da göstermelik kalmış. Multiplayer modlarının sonradan ek paketlerle genişletileceği söylense de, parasını peşin alıyorlar.

Evet, hikaye yok, hikaye anlatımı da haliyle yok, tek kişilik oyun bunaltıcı, multiplayer iş olsun diye yapılmış. Chrome'da hoşuma giden taraf ne oldu peki? Birincisi grafiklerin göze hoş görünmeleri, o da belli bir uzaklıktan. İkincisi de ilk defa bir hava aracının pofuduk diye patlayıp ortadan kaybolmadığı, ciddi ciddi yanarak çakıldığını gördüğüm bir oyun olması. Onun dışında hiçbir numarası yok Chrome'un. Sadece uzaktan hoş görünen, vasat bir FPS. Bu durumda bana düşen de oyunu kaldırıp CD'sini uzaktan sevmeye devam etmektir. Ve size gelince okurcular, siz de Level editörü olmadığınıza dua edin. Ya da adınızın Fırt Fırt olmadığına! Keçi seniiii!



Artılar

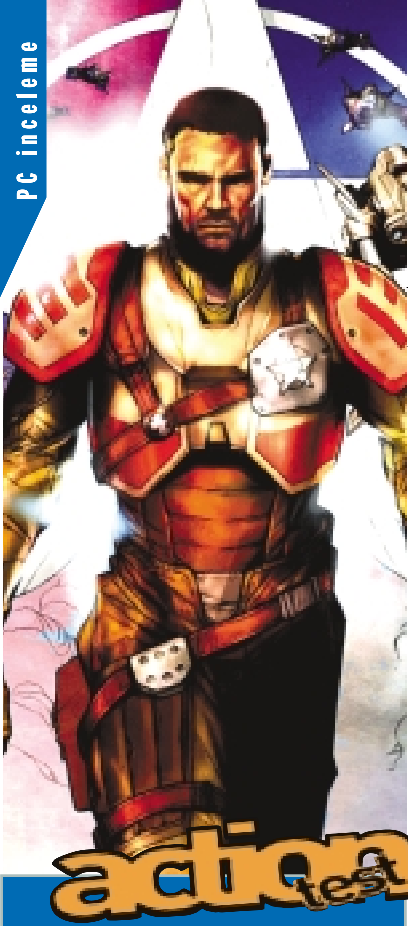
Grafikler fena değil, ses efektleri de idare eder. FPS manyağıysanız hoşunuza gidebilir.

Eksiler

Senaryosu ve yapay zeka zayıf. Atmosfer yok.

Level Notu





Uzayda kelle avı...

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Bilgi için: www.warthog.co.uk **Yapım:** Warthog **Dağıtım:** Vivendi **Multiplay:** Yok **İngilizce:** Az **Minumum Sistem:** 1000 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı **Önerilen Sistem:** 2.5 Ghz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

Warthog'tan "ruhsuz" bir FPS...

Yaklaşık beş saattir bu oyunu oynuyorum. Çalışma tarzım ise şu şekildedir: Oyunu oynarken bir yandan da not alırım. Ne var ki Mace Griffin'i uzun uzun oynamama karşın not kâğıdım boş kaldı, kâğıda kareler ve helezonlar çizdim, arkadaşlarımın yeni telefon numaralarını yazdım, poğaçamı koydum vs. Anlayacağınız, çok boş bir oyun oynadım, yazdım, yazıyorum. Hem de 4 CD'lik!

Konu nedir?

Kısaca... Gizli güçler Vagner Sistemi'ndeki canlı olan her şeyi yok etmek istemektedir ve Ranger'lardan Mace Griffin de bunu engellemeye çalışmaktadır. Ve maceramız başlar...

Mace Griffin silahlarından başka hiçbir ilginç yanı olmayan bir karakter. Oyunun da ondan çok farklı değil. Halo vari silahlarla dar ve kapalı alanlarda ilerliyor, karşınıza çıkan her şeyi vuruyorsunuz. Oyunun neredeyse tamamından bundan farklı bir şey yapmıyorsunuz. Tamam, "karşınıza çıkan her şeyi vurma" konseptini es geçeyim, ne de olsa bu tipteki oyunların da eğlenceli olma ihtimali var, ama Bounty Hunter'da düşmanlarınızı vurmak hiç tad vermiyor. Bunun nedenlerine gelince... Birincisi, vurduğunuz düşmanlardan ne kan ne de başka bir şey çıkıyor. Kesinlikle vurduğunuzu hissedemiyorsunuz. İkincisi, animasyonlar çok zayıf. Mesela bir düşmanı elinizdeki çok güçlü silahla vurduğunuz zaman bir anda geriye fırlamıyor veya parçalanmıyor. Zaten fizik modellemesi diye bir şey de yok bu oyunda.

Oyunda basit, Doom veya Quake'ten (ki ikisi de şaheserdir) hiçbir farkı olmayan görevler alarak ilerliyorsunuz. Her yeni bölüm bir öncekini aratacak kadar sıkıcı ilerliyor. Bir de sıkıcı ve ardarda Enter'a basmanıza rağmen geçemediğiniz ara sahneler var. Bir ara sahneyi geçiyorsunuz, hemen arkasından yenisi başlıyor, çok gerekliymiş gibi.

Bounty Hunter'ı kaydememek gibi de ilginç bir sorunumuz var. Oyunda otomatik kayıt sistemi kullanılmış, ancak bir FPS'de "save" seçeneğinin olmaması affedilir gibi değil. Öldüğünüzde en son yüklenen yerden devam ediyorsunuz ve aynı şeyleri, birebir olarak yeniden yaşıyorsunuz. Çizgisellik mi? Evet.

X-Wing'teki gibi, gemilerle uzayda "it dalaşı" yapabileceğiniz bölüm ise ilginizi çekebilir.

Ya sonuç?

Sonuç belli. Halo bile tek CD'yken 4 CD'yle gelen ve kurulumundan oynanışına kadar tam bir işkence olan Mace Griffin: Bounty Hunter, tek kelimeyle "ruhsuz" bir oyun. Heyecan verici hiçbir şey yok...





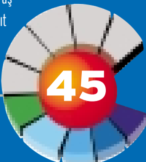




Artılar
Grafikler kötü değil, birkaç bölüm iyi.

Eksiler
Rahatsız edici sesler, monoton oyun yapısı, sıkıcı ve ruhsuz oynanış, zayıf vuruş hissi, oyun sırasında kayıt imkânının olmaması.

Level Notu



WARHAMMER 40,000
FIRE WARRIOR



LEVEL SHIT

Bilgi için: www.firewarrior.com **Yapım:** Kuju Entertainment **Dağıtım:** THQ **Tür:** Aksiyon **Multiplayer:** Bölünmüş ekranda 2-4 kişi. **İngilizce gereksinimi:** Az. **Minimum sistem:** 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 1,5 GB HD alanı. **Önerilen sistem:** 1000 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Warhammer 40,000 evreni birden fazla açıdan sıradışıdır. Öncelikle insanlar masum, şefkatli bir Federation ile yönetilmezler. Akıl almaz bir bağnazlığın hakim olduğu, savaşın hiç bitmediği bir yerdir Imperium'un kontrolü altındaki galaksi. İnsan olmayan herşey düşmandır, insanın kendisi bile kendine pek dost değildir. Milyonlarca yıldız sistemi arasında dolaşan dev Imperium yıldız gemileri, eski gotik katedrallere benzeyen gövdeleri içinde sayısız genetik mühendislik harikası Marine barındırır. Laser topları etkili olmaları için eski rünlerle süslenir, teknoloji ve din aynı potada eriyip sadece rahiplerin dokunmasına izin verilen bir tabu olarak görülür. Dev robotları süren Orklar, mekanik iskelet orduları, galaksinin ötesindeki karanlıktan kopup gelen Chaos güçleri ve insanlar arasında asla bitmek bilmeyen politik entrikalar. Ah evet, Warhammer 40K dünyası sonsuz bir karmaşa ve bitmeyen savaşları seven her oyuncunun rüyası olabilecek bir yerdir. Ya da kabusu...

Fire Caste...

Fire Warrior uzun zamandır hevesle beklediğim bir oyundu. PC için bugüne dek yapılan az sayıdaki Warhammer 40K oyunu genellikle pek fena olmadığından, bu evrende geçen yeni bir oyun fikri doğrusu sinir uçlarımı gıdıklamıştı. Sonra oyunu açtım ve bir de ne göreyim? Oyunda TAU adında küçümen bir ırkın yeni yetme piyadesini canlandırmıyor muyuz?! Tau bu evrende hayli genç bir ırk sayılır, ancak teknolojik açıdan pek geri değildir. Genellikle barışçı takılırlar, tabii bunda pek iri olmamalarının rolü nedir bilemiyorum. Ama sonra bir gün kendinden başka herkesi "kâfir" kabul eden Imperium tarafından saldırıya uğrarlar. Liderlerinden biri kaçırılır ve Tau insanlarla savaşmak zorunda kalır.

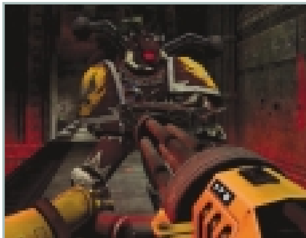
Böylece başlıyor Fire Warrior. Ve her ne kadar dini bütün, ölüme susamış bir insan Marine olarak oynamıyor olsam da, değişiklik iyidir diye sineye çekip girdim oyuna. Sonuç olarak dünyasını insanlara karşı savunan onurlu uzaylı muhabbeti pek sık rastlanmayan bir kurgu, iyi kotarılırsa neden olmasın, değil mi? Tabii burada anahtar kelime "iyi kotarılırsa" sizin de anladığınız gibi. Ama inanın bana, ben ekran başında oyunun iyi bir yanını bulmak için ter döktükçe, Fire Warrior beni eşşekten düşmüş karpuza döndürmek için elinden geleni ardına koymadı. Nasıl mı?

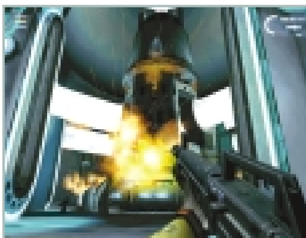
Quake motoru mu bu?

Neresinden başlasam bilemiyorum. Öncelikle Fire Warrior'ın bir PS2 oyunu olduğunu, PC sürümünün konsolla eş zamanlı olarak çıkarıldığını söyleyeyim. PS2 sürümünü görmedim, ama oyunun kaydetme sisteminden arabirimine dek pek çok unsur konsoldaki ile aynı sanırım. Ve ben istediğim zaman kaydetme imkanı vermeyen her oyuna gıcık olurum. Ama tek sorun o değil tabii ki, öncelikle oyunun grafikleri cidden zayıf. Ne kadar derseniz, Quake 2 ile aynı dönemden kalma gibi görünüyor. Etrafta birkaç renkli patlama efekti filan var tabii ki, ama genel olrak grafikler gözlerimi yormaktan başka bir şey yapamadı. Kaplamalar, düşmanlar, silahlar, aklınıza gelebilecek herşey o kadar ilkel görünüyor ki!

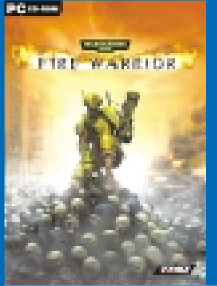
İşin kötüsü oyunun genel yapısı da Quake 2 kadar eski sayılır. Şuradan şuraya git, yoldakileri temizle, mavi anahtarı bul, mavi kapıyı aç. Oyun böyle sürüp gidiyor. Tabii bunları yapmak ta zevkli olabilirdi, eğer ki oyun yeterince sağlam çarpışmalar sunabilseydi. Ama dost ve düşman yapay zekası berbat, üstelik oyun bir sürü hatayla dolu. Atışlar duvarlardan geçiyor, düşmanlar da engellerin içinden! Haritalar ise peyniri arayan bir deney faresinin labirentinden daha eğlenceli değil. Senaryo ise oyunun neredeyse yarısına dek kendini göstermiyor.

Kuju Entertainment acemi bir firma da değil oysa, pek çok vasatın üstünde yapıma imza atmışlardı. Sanırım bu defa yaptıkları işe pek gönül koymamışlar. Sonuç? Berbat! Tam anlamıyla korkunç bir hayalkırıklığı!





LEVEL SHIT



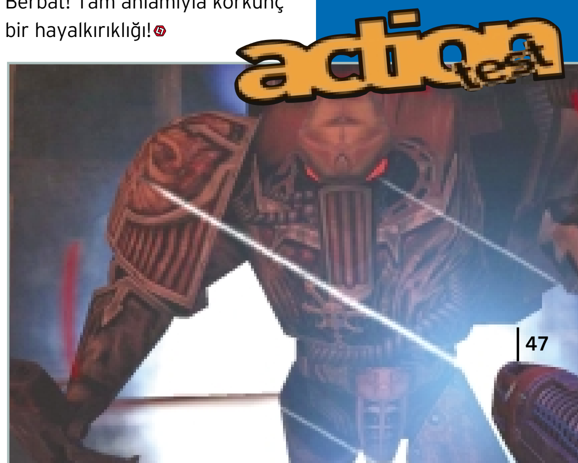
Artılar
Quake 2'yi özleyenlerin ilgisini çekebilir.

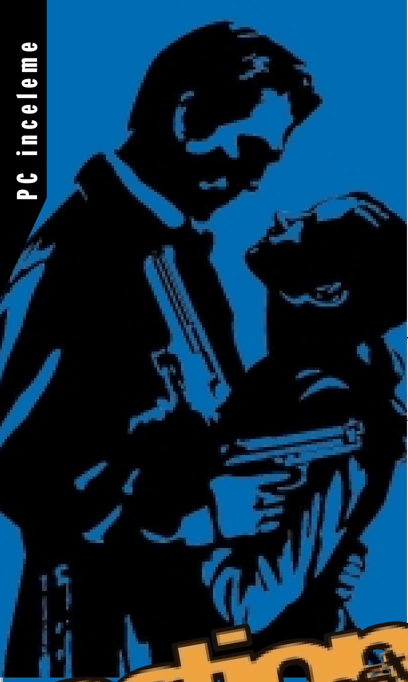
Eksiler
Grafikler vasatın altında, müzik yok, yapay zeka berbat, oyun sıkıcı.

Level Notu



Tau ne yau? Ama ben Chaos Marine olmak istiyorum?!







MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

Bilgi için: www.rockstargames.com **Yapım:** Remedy **Dağıtım:** Rockstar Games **Multiplay:** Yok
İngilizce gereksinimi: Az **Minumum Sistem:** 1 Ghz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB Ekran kartı
Önerilen Sistem: 1.7 Ghz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

action test

"Hayatımdaki her kötü şey gibi, bu da bir kadının ölümüyle başladı"

Max Payne'i kaç yıl beklemiştik hatırlamıyorum, ama oyunun yapımına başlandığında biz daha çocuktuk, ufacıktık. Max Payne çıktığında sevindik, heyecanlandık, ama hevesimiz kursağımızda kaldı. Beş yıl beklediğimiz oyun beş saat gibi kısa bir zamanda bitmişti. İyiydi, ama kısaydı.

Şimdi, Remedy oyunun ikinci versiyonunu piyasaya çıkardı. Bu defa ne beş yıl bekledik, ne de başka bir şey. Verilen çıkış tarihinde Max Payne karşımızdaydı. Geçen yıllar ve yaşadıkları onu yıpratmış, yaşlandırmıştı. Artık Max eskisinden çok farklı... Suratındaki ifade değişmiş, iyi de olmuş. O neydi be?!

Max'in sonbaharı...

Yeni oyunda Max detektif olarak yeniden NPYD'ye giriyor ve ilk işini alıyor. Bu iş aynı zamanda oyunun ilk chapter'ı, yani ilk aşaması. Ancak oyunun hikâyesi ve kurgusu gerçekten çok ilginç. Hatta film gibi... Nasıl mı?

Oyuna hastanede, ilacın etkisiyle kendinizden geçmiş ve yaralı bir halde başlıyorsunuz. Neden burada olduğunuzu anlamaya çalışıyor ve kafanızın içinde sesler yankılanıyor. "Silahını yere bırak Max!", "Ne yaptın Max!"... Bir yandan da sanrılar görüyorsunuz; aynaya bakarken arkanızdan ortağınız Winterson size silah doğrultuyor ve siz de aniden silahınızı çekip... Devamında ne olduğunu hatırlamıyorsunuz. Görüntüler dağılıyor, kendinize geliyorsunuz. En alt kata, morga iniyorsunuz. Ve Winterson'ın ölüsüyle karşılaşıyorsunuz. Onu siz mi öldürdünüz? Belki de...

Bu girişten sonra oyun başa sarıyor ve ilerledikçe taşlar yerine oturuyor. Yani oyun sondan başa doğru gidiyor. Hikâye birçok şaşırtıcı ve dramatik olay içeriyor. Max, Mona için NYPD'den atılıyor, onunla birlikte yasadışı işlere karışıyor vs. Bu arada şunu da unutmadan yazayım, oyunun anlatımı ve sunuşu çok başarılı. Akıllıca kurgulanan hikâye, bu hikâyenin sunumu, anlatımı, sizi etkileyici bir filmin tam ortasına bırakıyor. Ayrıca oyundaki karakterler arasındaki diyaloglar da zaman zaman ilginç olabiliyor. Mesela polis merkezinde, tutuklulardan biri diğerine heyecanlı heyecanlı işlediği suçları anlatıyor. Buna benzer diyaloglara oyunun her anında rastlayabiliyorsunuz. Oyun boyunca devamlı karşılaşacağınız ve herbirinde farklı bir şeyler izleyeceğiniz televizyonlar da cabası (GTA 3'deki radyo istasyonlarını hatırlatıyor).

İlk oyundaki çizgi-roman tadındaki ara sahneler Max Payne 2'de de oyunun kilit noktası. Bu sahneleri geçmek için Space tuşunu kullanabilirsiniz, ama bunu yaparsanız oyunu hiç oynamamışsınız varsayın. Çünkü Max Payne 2'nin "esprisi" hikâyesinde. Oyunu oynadıkça şaşırtıcı şeyler ortaya çıkıyor ve merakınız daha da artıyor. Bunun yanında ara sahnelerdeki diyaloglar ve Max'in kendisiyle "çarpışma"sı kesinlikle çok iyi. Max'in konuşmaları o kadar ilginç ki, sadece bunun için Max Payne 2'yi tavsiye edebilirim. Zaten bu da yukarıda bahsettiğim "başarılı anlatım" başlığına dahil. Oyunu bitirmek için İngilizce'ye ihtiyacınız yok, ama anlamak ve oyundan daha fazla zevk almak için var.

Farklı mı?

Aslına bakarsanız, Max Payne 2'nin oynanışı ilk oyunla aynı. Değişen çok fazla bir şey yok. Yapmanız gereken şey belirli sınırlar içinde ilerlemek ve karşınıza çıkanlarla çatışmak. Bu açıdan oyunun fazlasıyla çiz-

gisel olduğunu kabul etmek gerekir. Her oynayışınızda karşılaşacağınız şeylerin aynı olmasını boşverin, her zaman gidebileceğiniz tek bir yol var. Dolayısıyla oyunun tekrar oynanabilme ihtimali epey az. Ne var ki Remedy'nin oyunu bir film gibi tasarlaması ve bu filmin her karesiyle ayrı ayrı uğraşması bu açığı kapatmış. Bölüm tasarımları sadece grafik olarak değil, orjinallik açısından da beklediğinizden fazlasını veriyor. Mesela oyunun başlarında rüyanızı oynadığınız bölüm çok orjinal ve hoş. Bu arada, Mona'yı kontrol ettiğiniz bölümde Max'in yangından kaçıp kendisini aşağıya atışını görebiliyorsunuz. Yani bir bölüm önce Max'i kontrol ederken yaşadığınız olayı Mona'nın açısından görüyorsunuz. İşte bu detaylar oyuna renk katıyor.

Oynanıştaki değişikliklerin başında yeni "Bullet Time" sistemi geliyor. Artık kullanabileceğiniz iki farklı Bullet Time var. Bunlardan biri normal, ilk Max Payne'de de olan, Shift tuşuyla kullandığınız. Shift tuşuna bastığınız zaman her şey ağırlaşıyor, sesler derinleşiyor ve yaptığınız hareketler daha hoş görünüyor. Bunun size sağladığı herhangi bir avantaj yok. Sadece görselliğe bir katkıda bulunuyor. Diğer Bullet Time sistemi ise (Bullet Time 2.0) daha farklı. Mouse'un sağ tuşuna bastığınız zaman oyun yine ağırlaşıyor, ama sizin hızınız ve hedefiniz normal hızında kalıyor. Bu da daha rahat nişan almanızı ve düşmanlarınızı daha kolay vurabilmenizi sağlıyor.

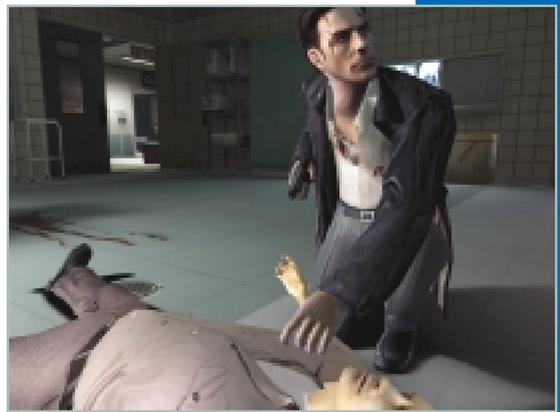
Fall of Max Payne'de Angel of Darkness'ta olduğu gibi gereksiz bulmacalarla veya benzeri adventure unsurlarıyla uğraşmak zorunda değilsiniz. Yapımcıların tek odaklandığı şey aksiyon ve bunu en iyi şekilde vermeyi başarmışlar. Çatışma hissi had safhada ve devamlı aynı şeyleri yapmanıza, yani devamlı adam vurmanıza rağmen bundan sıkılmıyorsunuz. Max Payne 2 ilkinden tamamen farklı, bambaşka bir oyun değil, ama ilk oyundaki iyi olan her şey geliştirilmiş. Olması gereken de buydu. Bir aksiyon oyununun devamına, sadece yenilik olsun diye adventure unsurlarının eklenmesi çok saçma.

Yapay zekâya gelince... Düşmanlarınız devamlı saklanıyor, kaçıyor ve yer değiştiriyor. Buna rağmen onları vurmak çok zor değil. Çünkü saklanmaları dışında çok akıllı hareket etmiyorlar. Genelde dağınık bir şekilde karşınıza çıkıyorlar, planlı değiller. "Peki oyun zor mu?" diye sorarsanız... Değil. Başlarda biraz afallıyorsunuz, ama sonradan her an bulabileceğiniz sağlık paketleriyle ve F5'le yapacağınız hızlı kayıtlarla işiniz kolaylaşıyor. Tabii bu nok-













Remedy son zamanlardaki en iyi aksiyon oyunlarından birini yapmayı başarmış

LEVEL CLASSIC



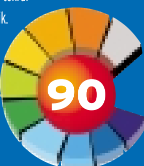
Artılar

Sağlam grafik motoru, akıcı hikâye, başarılı sunuş, sesler, gerçekçi grafik motoru, Bullet Time 2.0, eğlenceli oynanış, orjinal bölümler. Çok düşük sistemlerde bile inanılmaz derecede hızlı çalışabiliyor.

Eksiler

Kısa oyun süresi, sınırlı tekrar oynanabilirlik, çizgisellik.

Level Notu



tada oyunun ortalama ne kadar zamanda biteceğini de merak etmeniz gerekiyor. Remedy, yapılan söyleşilerde Max Payne 2'nin ilk oyundan en az iki kat daha uzun olacağını söylemişti, ama maalesef, oyunu bitirmek ilkinden sadece iki saat daha fazla zamanınızı alıyor. Dediğim gibi, bunun asıl nedeni oyunun çizgisel olması. Karşınıza çıkan ilk "açılabilir" kapıdan geçtiğiniz zaman, diğer kapıları kontrol etmenize gerek kalmıyor. Kapı açılabiliyorsa, doğru yoldasınız demektir. "Yanlış yol" diye bir şey yok anlayacağınız. Ama oyunu bu açıdan eleştirmek pek doğru olmaz, çünkü bu kadar çizgisel bir oyun daha iyi sunulamazdı.

Görsel sanatlar...

Oyun grafik açısından da oldukça farklı. Kaplamalar gerçekten de çok detaylı. Karakter animasyonları eskisinden daha iyi ve bölüm tasarımları tek kelimeyle "etkileyici"... Rüyanızı oynadığınız bölümdeki blur efekti, ekranın dalgalanması; lunapark bölümündeki karton karakterler, renkler... Her bölüme ayrı ayrı zaman harcanmış. Çoğu zaman kafanızı kaldırıp çevreyi inceleme isteği duyuyorsunuz. Binaların iç tasarımlarındaki detay da şaşırtıcı.

Max Payne 2'nin bir diğer artısı ise fizik modellemesi. Oyunu ilk açtığınız andan itibaren garip bir şekilde her şeyi devirme ihtiyacı hissediyorsunuz. Sonradan bunun nedeninin tamamen "gerçek" fizik modellemesi olduğunu farkediyorsunuz! Neredeyse oyundaki her obje çok gerçekçi bir şekilde hareket ediyor. Bunu sağlayan şeyse Havok fizik motoru. Diyelim ki bir varili merdivenden aşağıya doğru ittiniz. Varil yavaş yavaş merdivenden aşağıya yuvarlanmaya başlıyor, sonunda da karşı duvara çarpıp geri tepiyor ve hafifçe sallanarak duruyor. Bu sadece bir örnek. Bunun gibi onlarca şey var oyunda. Mesela yerdeki Cola kutusuna ateş ederseniz kutu yine çok gerçekçi bir şekilde fırlayacak. Havok motoru oynanışı da etkiliyor. Mesela ortada duran kutuları devirip bir adamın yere düşmesini sağlayıp onu yerdeyken vurabilirsiniz. Bir kapıyı açarak da kapının arkasındaki adamı yere düşebilirsiniz. Diğer yandan, kullanılan fizik modellemesi oyunun atmosferini de artırıyor. Çatışmalarda çevredeki eşyalar parçalanıp havada uçuşuyor. Bir de Bullet Time modundaysanız...

İlk Max Payne'de olduğu gibi Max Payne 2'de de keskin nişancı silahıyla birini vurduğunuz zaman kamera ağır çekimde mermiyi takip ediyor. Bunda herhangi bir değişiklik yapılmamış. Bir de "reload" animasyonu oyuna eklenmiş. Aslında şunu da kabul etmek gerekir, Max Payne 2'de de Max Payne'de olduğu gibi Matrix'ten bir şeyler var. Firmanın da bunu inkâr edeceğini sanmıyorum.

Oyundaki ufak eksilerden biri de eğilirken yürüyememeniz. Bu bazen size zor anlar yaşatabiliyor, çünkü karışık çatışma ortamlarında eğilerek yürüyememek veya koşamamak bir dezavantaj.

"Maksimum acı"

Sonuçta Remedy, son zamanlardaki en iyi "saf" aksiyon oyunlarından birini yapmayı başarmış. Ve aksiyonu sağlam bir senaryoyla birleştirmiş. Bu sayede hem oyun oynuyorsunuz, hem film izliyorsunuz, bir de tabii ki, çizgi-roman okuyorsunuz. Kısacası Max Payne 2, tavsiye etmekten çekinmeyeceğim çok kaliteli bir devam oyunu.

Dipnot: Doom III power-up'ı Berserker'in (Berker) Chrome yazısında yazdıklarının gerçeği yansıtmadığı aşikârdır. Bakın nasıl da iyi oyunlar yazıyorum. Max Payne 2, Pro Evolution Soccer 3, New World Ord... Ha? Kahretsin!.

Ve böylece Avrupa'da perde kapanıyor...

MOH:AA BREAKTHROUGH

Bilgi için: www.ea.com **Yapım:** EALA/TKO-Software **Dağıtım:** ARAL ITHALAT **Tür:** Aksiyon **Multiplayer:** Internet ve LAN.
İngilizce gereksinimi: Yok **Minimum sistem:** 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 2 GB HD alanı
Önerilen sistem: 1000 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Medal Of Honor gerçekte Playstation için tasarlanmış, ama gerçek kapasitesine PC'de ulaşabilmiş bir yapım. Buna pek şaşırmamak lazım, ne de olsa başta klavye ve fare kombinasyonu sebebiyle bilgisayarlar FPS türünün en rahat oynanabildiği sistemler. Tabii devamlı gelişen teknoloji sayesinde biraz pahalıya da gelse PC'lerin "yeni nesil" konsolları çoktan geçtiği gerçeği de unutulmamalı. Ama burada bir sorun var, PC oyunları çok sattıkları zaman neredeyse hiç istisnasız bir devam oyunu, ya da en azından ek görev pakedi gelecek demektir. Bu tür projelere orijinal yapımcı firma imza atsa bile kalite her zaman aynı seviyede olamayabiliyor. Öte yandan eğer esas yapımcı firma başka bir projeyle meşgul ise ve ek görev pakedi de bir üçüncü parti yapımcıya devredilmişse, işte o zaman işler daha da karışabiliyor. Ve Breakthrough'nun problemi işte tam olarak bu denebilir.

Eski çizme...

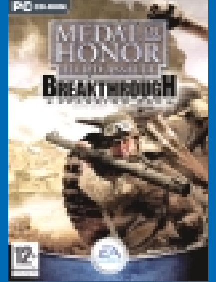
Medal Of Honor belki dünyanın en gerçekçi savaş oyunu değildi, ama dikkatli kurgulanmış oyun yapısıyla biz PC bağımlılarının gönlünde rahatlıkla taht kurmuş bir klasiktir. Gerçekte bu sıradan bir aksiyon oyunu değil, Er Ryan'ı ve Nazi çizmesi altında ezilen Avrupa'yı kurtarmanın nasıl bir iş olduğunu anlamamıza imkan tanıyan bir şaheserdir. Sonradan gelen ek görev pakedi Spearhead hayli kısaydı ve bazı hataları da yok değildi, ama ana oyuna az çok yakışan bir yapımdı. Breakthrough ise tamamen başka bir hikaye. Spearhead'in kısa olmasından yakınan oyuncuları tatmin etmek için nispeten uzun tutulmuş, ancak bu esnada orijinal oyunun bağımlılık yaratan formülünden hayli uzaklaşılmış.

Oyuna Kuzey Afrika cephesinde, Alman ve Amerikan askerlerinin ilk defa yüzyüze geldiği Kesserine Geçidi çarpışmasıyla giriş yapıyorsunuz. Yoğun kum fırtınası ve müziğin genel tınısı ilk başta kendinizi Tatooine'de Jawa avlıyormuş gibi hissetmenize sebep olsa da, ağır makineli ateşi ve yanan Tiger tankları nerede olduğunuzu hatırlatıyor. Kelimenin tam anlamıyla kaotik bir başlangıç. Oyun sizi buradan Tunus'un kıyılarına ve oradan da İtalya sahillerine götürüyor. Bu esnada yolunuza bolca Alman ve İtalyan çıkıyor tabii.

Dipçik valsi...

MOH:AA ve Spearhead insana büyük bir savaşın küçük ama önemli bir parçası olmanın nasıl olduğunu hissettirebiliyordu. Cephede silah arkadaşlarıyla adım adım ilerleyen, verilen görevlerden sağ salim kurtulmaya çalışan sıradan bir askerdiniz. Bir makineli yuvasını tahrip etmek, bir Alman tankını durdurmak gibi işlerin etkisini anında görüyor, başarı hissini tadıyordunuz. Breakthrough ise insana bu tadı veremiyor. Oyunun yaptığı iki iş var. Bunlardan ilki sizi pek o kadar da anlamlı görünmeyen labirentvari haritalarda ardı ardına imkansız görünen yüklerin altına sokmak. Dünyayı kurtaran adam sendromu iyice ortaya çıkıyor ve sıradan bir asker olmanın damak yakan acı lezzeti ortadan kalkıyor. Çoğunlukla etrafta sizden başka Nazilerle çarpışan kimse yokmuş gibi bir hisse kapılıyorsunuz. İkinci problem ise ilkiyle bağlantılı, oyun zayıf kurgusal yapısını örtebilmek, sıkılmanızı önlemek için size ardı arkası kesilmeyen sayıda düşman yağdırıyor. İlk bölümde bu pek sorun değil, ama giderek işler zorlaşıyor. Çünkü siz ortamda gerçekten birilerine hasar veren tek kişisiniz. Çünkü Almanlar kurşuna doymuyor. Ve daha da kötüsü oyun çaktırmadan sizi cephanesiz bırakıyor. Tüm Wehrmacht'ı tek başına dipçik manyağı etmeye çalışan bir adamın hikayesi cidden sürükleyici değil, özellikle bu tür bir oyunda. Hayatımda ilk defa böyle düzayak bir FPS oynarken elimdeki Garand'ı süs niyetine dolaştırmak zorunda kaldım, çünkü etrafta zerre cephane yoktu!

Fazla uzatmaya gerek yok, Breakthrough pek olmamış ve umarım başka ek görev pakedi gelmez. Tek başına yeni multiplayer haritaları da bu ek pakedi kurtarmaya yetmeyecektir. Umarım yakın bir zamanda Pacific Assault çıkar ve işler rayına oturur.



Artılar
Yeni multiplayer haritalar ve Liberation modu, yeni silahlar, yeni bir cephe.

Eksiler
Uzun, sıkıcı, düşük atmosferli bir ek görev pakedi.

Level Notu



Şu Naziler ne zaman kurşuna doyacak acaba?







Özgürlük için her şeyi feda edenlerin oyunu

FREEDOM FIGHTERS

Bilgi için: www.freedom.ea.com **Yapım:** IO Interactive **Dağıtım:** Aral İthalat **Multiplay:** Yok **İngilizce Gereksinimi:** Az
Minumum Sistem: 733Mhz İşlemci, 128MB Bellek, 650MB Sabit Disk, 32MB Ekran Kartı (T&L Destekli)
Önerilen Sistem: 1.4 Ghz İşlemci, 256MB RAM, 650MB Sabit Disk, 64MB Ekran Kartı

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Her oyun bu kadar güzel olsa, dünya çok daha sakin bir gezegen olurdu. Günün on iki saati muhteşem oyunlar oynayarak geçer, kalanı da ambole olmuş bir beyinle minimal insani faaliyetlere ayrılırdı. Herkes istediği oyunu gönül rahatlığıyla alırdı. Böylece bizim gibi dergilere de gerek kalmazdı (Bir dakika, bu o kadar da güzel bir fikir değil!)

Anlayacağınız üzere gecemi gündüzüme karıştıran bir oyun oldu Freedom Fighters. Sadece ben mi? Dergide oyunu gören, bitirmeden bırakamadı.

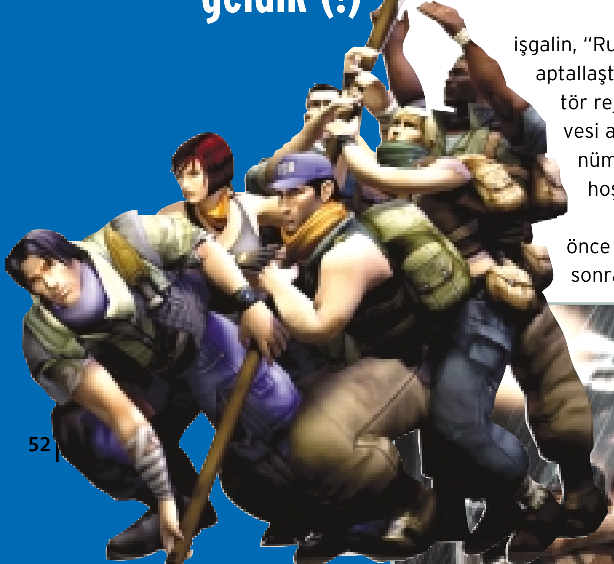
action test

Zavallı Amerikalıları diktatör rejimden kurtarmaya geldik (!)

Bunu bir yerlerden hatırlıyorum

Yapımı sırasında iki kere isim değiştiren oyunumuzun (Soldiers of Liberty, Battle for Liberty Island) hikayesi ilginç. 2. Dünya Savaşı bizim bildiğimiz şekilde değil, Rusların 1945'te Berlin'e atom bombası atmasıyla biter. Böylece Amerika hariç tüm ülkeler üzerinde yaptırım gücüne sahip olan Rusya, inanılmaz bir şekilde büyür. Bütün Avrupa ülkeleri 1970'e gelindiğinde Komünist Blok'a katılmış, 1980'de Rus nükleer başlıkları Küba'ya yerleştirilmiştir. Ve zaman 2003 sonbaharını gösterdiğinde, ele geçirilme sırası Amerika Birleşik Devletleri'ne gelir. Gördüğünüz gibi konu ilginç ama Red Alert 2'ye de fazlasıyla benziyor. Ama bir yandan da bu işgalin, "Rusya'nın Amerika'lıları aptallaştıran ve sömüren diktatör rejimden kurtarması" kisvesi altında yapılması da, günümüz olaylarına atılmış hoş, minik bir taş.





Freedom Fighters'da önce mahallelerini, daha sonra da tüm New York'u Rus işgalinden kurtarmaya çalışan şehir gerillalarını yönetiyoruz. Oyunun başında basit bir musluk tamircisi olan Christopher Stone, oyunun geçtiği 2 yıl süresince bir halk kahramanına ve efsaneye dönüşüyor. Manhattan'la birlikte Chris'in de dış görünümü zamanla değişiyor. Oyunun başındaki tamirci kıyafetli efendi muslukçu, oyunun sonuna geldiğiniz uzun saçlı bir şehir Rambo'su haline gelmiş oluyor. New York ise giderek savaş yorgunu bir şehir, bir harabe haline dönüşüyor.

Gelin tanış olalım

Her bölümde karşınıza bir mahalle haritası çıkacak. Bu haritadaki bölümlerden istediğinize girebilirsiniz. Ama bazen belli sırada gitmeniz gerekiyor. Mesela, ilk bölümde Rus keskin nişancılarla çatışan polisleri kurtarmazsanız, polis karakoluna giremiyorsunuz. Polislerden C4 alıp, diğer haritaya dönmeli ve keskin nişancıları havaya uçurmalısınız. Bu arada, istediğiniz anda kaydetmek mümkün olmasa da, lağım kapaklarına gidip Quick Save alabilirsiniz. Ama bölümü bitirmeden oyundan çıkarsanız Quick Save'inizi kaybedersiniz. (ne dersiniz bilemem ama tam şu an Fırat size selam söylüyor. Bunu neden kendi sayfasında yapmıyor peki? Bilemem, kimse bilemezzz...)

Oyuna tek başınıza başlasanız da, bu kısa sürede değişecek. Etrafta bir lideri takip etmek için yanıp tutuşan yüzlerce vatansever var. Yanınıza kaç kişi alacağınız, topladığınız karizma puanlarıyla belirleniyor. İyileştirdiğiniz her sivil, kurtardığınız her mahkum, uçurduğunuz her Rus helikopter pisti karizma seviyenizi yükseltiyor. Oyunun sonunda, eğer tüm ekstra görevleri yaptıysanız, 13 kişilik minik bir orduya sahip oluyorsunuz.

Silahlarımız kısıtlı sayılır. Bir makinalı tüfek (veya bazuka) ve bir tabancaya ek olarak 10 el bombası, 8 de molotof kokteyli taşıyorsunuz. Ama oyun boyunca da başka silah arzulamadım. Silahlar ve sağlık paketleri







arasında seçim yapmak için fare tekerleğine bastığınızda açılan menüyü kullanabilirsiniz. Eğer farenizin tekerleği yoksa, bu fonksiyonu klavyeden bir başka tuşa atamanızı tavsiye ederim, çok işe yarıyor.

Peki ardınızdaki on iki adamı birden yönetmek zor olmuyor mu? Hayır, tam aksine şimdiye kadar görmediğiniz kadar kolay oluyor. Oyundaki anahtar kelime: Kullanım kolaylığı. Sadece üç tuşla oniki adamınıza istediğiniz her şeyi yaptırabiliyorsunuz. Daha doğrusu siz genel bir emir veriyorsunuz, onlar mükemmel yapay zekâları sayesinde duruma en uygun hareketi yapıyorlar. Emirler için 1,2 ve 3 tuşlarını kullanıyorsunuz. 1 "Beni takip et", 2 "ileriyi araştır" veya "hedefi yoket", 3 "burayı koru" demek. Tuşlara basılı tutarsanız emirleri tüm adamlarınıza vermiş oluyorsunuz. Ayrıca, sağ fare tuşuna basarsanız, baktığınız noktaya saldırır veya korurlar. Zekâları gereği, "burayı savun" dediğiniz bir adam en uygun yeri tutuyor. Arada sırada kenardan çıkıp ateş açıyor ve tekrar saklanıyor. Eğer yakınında sabit makinalı varsa, onu kullanmaya. Bu basit sistem sayesinde en kalabalık, en yoğun çatışmalarda dahi kontrolü asla kaybetmediğiniz için Freedom Fighters'ın notu bu kadar yüksek. Ama oyun kısa...

Her gülün bir miktar dikeni vardır

Evet, kısa. Ve aynı zamanda kolay. En zor seviyede oyunu yaklaşık 10 saatte bitirebilirsiniz. Bitince açılan Liberty Island görevini saymazsak -ki o da en fazla 20 dakikada bitiyor- oyunu baştan oynamak için hiç bir sebebiniz olmayacak. Çünkü oyunda çok oyuncu desteği yok. Oyunun XBox ve Playstation 2 versiyonlarında olan ekranı bölerek oynanan çok oyuncu modunun yerinde PC'de yeller esiyor. Halo gibi oyunları PC'ye aktarırken çok oyuncu özellikleri geliştirilirken, Freedom Fighters'da olan çok oyuncu modunu çıkartmak kimin fikriydi bilmiyorum ama hiç hoş değil.

Müşteri velinimetimizdir

Teknik olarak çok şaşırtıcı bir oyun Freedom Fighters. Grafik motoru daha önce Hitman 2'de de kullanılmıştı. Aynı göze hoş görünen ve dolgun grafik yapısına sahip. Ama sessizlik gerektiren Hitman 2'nin aksine, burada düzinelerce askerin birbirine girdiği müthiş çatışmalar yaşanıyor. Haliyle sistemi zorlamasını bekliyorsunuz ama yanılıyorsunuz. İnanılmaz çözünürlüklerde çalışabilen oyunun makinamı zorlaması için elimden geleni ardıma koymadım. Hiçbir masraftan kaçınmadan köklediğim grafik ayarlarının üstüne, monitörümün desteklediği son çözünürlük olan 1600x1200'de gayet rahat oynandığını görünce pes etmek zorunda kaldım (1800Mhz işlemci, 128MB GeForce 4 Ti4200 ile). Sanırım bu aksiyon oyunları testinin sistem gereksinimi olarak en mütevazi oyunu Freedom Fighters.

Grafiklerin yanı sıra, fizik motoru da hoşça kullanılmış. Patlamalarla havaya savrulan cesetler ve müstakbel cesetleri sıkça göreceksiniz. Lakin, yere düşünce zıplayarak kaçan silahlar gibi tuhaflıklarla da karşılaşabiliyorsunuz. Bazı durumlarda kamera acayip açıları göstererek sizi zor durumda bıraksa da, bunlar grafiklerin hoşluğu ve hızı yanında göz ardı edilebilir eksikler.

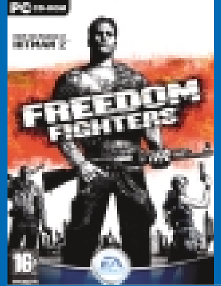
Müzikler Jesper Kyd ve Macar Radyo Korosu imzası taşıyor. Bu isimleri okurken güldüyseniz, müzikleri duyduğunuzda kendinizden utanacaksınız. Orkestra ve üzerine söylenen Rusça-Latince sözler oyunun en kritik anlarında size eşlik ederken "ben eşekmişim" diyeceksiniz.

Sonuç

Freedom Fighters Eylül ayımı şenlendirdi. Hem oynanışını, hem de hikayesini beğendim. Oyunun sonu biraz hayal kırıklığı olsa da, oynadığınız sırada eğlenirken bir yandan da düşüneceksiniz. Neden mi? Giderek yıkılan şehir, giderek bir "şehir gerillası"na dönüşen Chris, "aynı şey benim şehrimin başına gelse, ben böyle yapar mıydım?" sorusunu rahatsız edici bir gerçekçilikte gözden geçirmenize neden oluyor.

Günümüzde pek çok oyunun başaramadığı bir şey, öyle değil mi?

LEVEL HIT



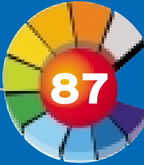
Artılar

Çatışmaların büyüklüğüne rağmen kontroller inanılmaz rahat. Müzik ve grafikler herkesin hoşuna gidiyor. Çoğu aksiyon oyununda olmayan "stratejik düşünme" zorunluluğu var.

Eksiler

Bittiğinde doymamış oluyorsunuz, çok kısa. Ayrıca çok da kolay. Çok oyuncu modlarının olmayışı oyunun ömrünü 10 saate sınırlıyor.

Level Notu











action test

Yolculuk Bağdat'a...

CONFLICT: DESERT STORM II

Bilgi için: www.pivotalgames.com **Yapım:** Pivotal Games **Dağıtım:** SCI **Multiplay:** Yok **İngilizce gereksinimi:** Az
Minumum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı **Önerilen Sistem:** 2 Ghz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

Desert Storm, Back to Baghdad ile devam ediyor...

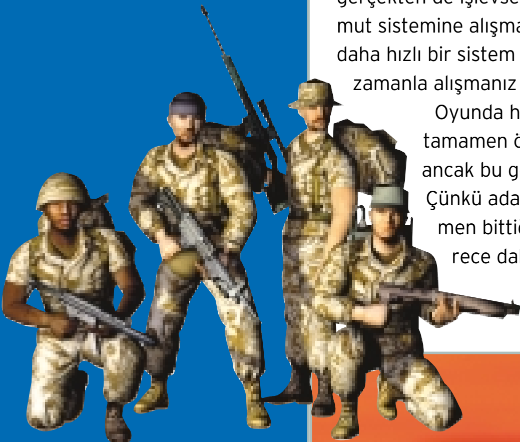
Amerika'nın "flu" nedenlerle Irak'ı işgâl etmesinin ardından uzun zaman geçmesine rağmen sular hiç durulmadı. "Her şey kontrol altında" diyen bir başkan ve tam anlamıyla bitmeyen bir işgal... Sonuç yok, ama yıkım ve vahşet var. Bildiğimiz tek şey bu...

Irak'ın işgali hâlâ sıcakken, oyun yapımcıları geç olmadan bu olaydan para kazanmak istiyor. Desert Storm II'de Irak'ın işgali değil, ama içinde "Irak" ismi geçen ve 1991 yılında yaşanan bir başka savaş, Körfez Savaşı konu alınıyor. Tabii ki savaştığınız şey Saddam ve onun rejimi...

Giriş...

Conflict: Desert Storm II'de iki farklı takım seçebiliyorsunuz: SAS ve Delta. Ne var ki bu seçim oyunu etkilemiyor. Çünkü her iki takımın da donanımları aynı. Takımda toplam dört adamınız bulunuyor, ama belirli bir lider yok. Page Up ve Page Down tuşlarına basarak adamlarınız arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Seçtiğiniz adam takımın lideri oluyor ve diğerlerine komut verebiliyor (mutlaka Training yapın ama). Bir adamı seçtiğiniz zaman diğerlerini otomatik olarak bilgisayar kontrol ediyor. Komut verirken anahtar tuş "Alt". Alt tuşunda basılı tutarak D'ye basarsanız adamlarınızın tamamı sizi izliyor. Yeniden Alt ve D'ye basarsanız adamlarınız olduğu yerde kalıyor. Bu ikisi en çok kullanacağınız komutlar. Bunların dışında yine Alt'a basılı tutarken A'ya basıp adam seçtiğinizde bir okla karşılaşıyorsunuz. Ekranın herhangi bir yerine tıkladığınız zaman da seçtiğiniz adam o noktaya gidiyor ve çarpışmaya devam ediyor. Alt-A komutu gerçekten de işlevsel, ancak genel olarak komut sistemine alışmak zor. Daha kullanışlı ve daha hızlı bir sistem kullanılmalıydı. Yine de zamanla alışmanız olası...

Oyunda hiçbir zaman adamlarınız tamamen ölmüyor. Aslında ölüyor, ancak bu gerçekten de çok zor. Çünkü adamlarınızın sağlığı tamamen bittiğinde yeni, kırmızı bir derece daha çıkıyor ve bu derece çok yavaş bir şekilde azalıyor. Tam bu sırada yerde yatan adamınızın yanına gidip onun üzerinde sağlık paketi kullandığınız zaman adamınız iyileşiyor. Bu gerçekçi değil, çünkü adamınız kafasından da vurulsa, kalbinden de vurulsa hiç farketmiyor. Peki o zaman, size gerçekçi olmayan bir şey daha: Yaralanan adamınızın yanına C4 patlayıcı koysanız bile ölmüyor! E adam yaralı ama, ne yapsın? Ölsün mü? Yok artık...





Bunun dışında kontrollerde de birkaç ufak sorun var. Mesela hedef olması gerektiği kadar hassas değil. Hatta zaman zaman garip bir şekilde titriyor. Bu da istediğiniz gibi hedef almanızı engelliyor. Çoğu zaman siz düşmanları vuramadan adamlarınız onları vuruyor. Zaten vursanız da bunu pek hissedemiyorsunuz. Yani vuruş hissi de pek sağlam değil... Kaybolup belirme ve duvarlardan mermi geçmesi gibi bug'ların da araya girmesiyle oyun bazen can sıkıcı olabiliyor.

Gelişme...

Conflict: Desert Storm II oynanış olarak takım tabanlı diğer taktik-aksiyon oyunlarından çok farklı değil. Görevler genellikle bir yeri almak veya korumak gibi basit şeylerden oluşuyor (arama-kurtarma helikopterini düşmandan korumak vs). Yapacaklarınız sadece oyunun başında verilen görevlerle sınırlı değil, oyun içinde de belirli aralıklarla yeni görevler alıyorsunuz. Görevlerde jip ve tank gibi araçlar da kullanabiliyorsunuz. Adamlarınızın kullanabildiği silahlar ise birbirlerinden farklı. Bu arada yeri gelmişken... Oyunda lider olarak seçti-





ğiniz adamı geliştirebiliyorsunuz. Seçtiğiniz adam liderken ne kadar başarılı oynarsanız, oyun sonunda o kadar çok yetenek puanı kazanıyorsunuz. Bunun yanında bonus'larla da karşılaşacaksınız. Diyelim ki bir düşmanı kimse farketmeden, sessizce vurdunuz. Bu size "stealth kill bonus" kazandıracak. Yani "gizlilik bonus'u"...

Hava desteği çağırmak, Desert Storm II'de yapabileceklerinizin arasında. Ekranda "Air Strike Available" yazısı belirdiği zaman, Laser Designate'i kullanabiliyorsunuz. Bunun ne zaman ve nasıl kullanıldığına gelince... Diyelim ki bir tankla karşılaştınız ve elinizde tankı patlatabilecek bir silah yok. Laser Designate'i kullanarak tanka kilitleniyorsunuz ve kilitlenme işlemi bittiğinde R tuşuna bastığınız zaman hava desteği geliyor, tankı bombalıyor. Siz de yağmur sonrasında topraktan çıkan kurtçuklar gibi saklandığınız yerden çıkabiliyorsunuz (vay be, ne duygusalım).

Oyun grafik açısından ise mükemmeli vermiyor. Hatta karakter modellemeleri ve animasyonları çok yetersiz. Çevre deseniz eh... İlginç bir şekilde, grafikler vasat olmasına rağmen oyundaki çatışma hissi had safhada. Third-person taktik-aksiyon oyunları arasında, savaşı gerçeğine en yakın şekilde hissedebildiğiniz oyunlardan biri Desert Storm II. Oyunda aksiyon hemen hemen hiç kesilmiyor. Bir grup düşmanla boğuşurken karşınıza çıkan tank karşısında çaresiz kalabilir, üzerinizden geçen uçağın çıkardığı sesle irkilebilir, hararetle savaşırken yaralı arkadaşınızın bağırışlarıyla çelişkide kalabilir veya toz duman içindeki bir mahalleye girdiğinizde yıkıntıların tepesinde sizi bekleyen keskin nişancılarla karşılaşabilirsiniz. Bir "şehir savaşı"nda olabilecek her şey bu oyunda da var. Bu atmosferi sağlayan en önemli etkenlerden biri de sesler. Silah seslerinden çevre efektlerine kadar her şey kusursuza yakın...

Yapay zekâ konusuna gelince... Takım arkadaşlarınızın yapay zekâsı hiç fene sayılmaz. Genellikle verdiğiniz her komutu eksiksiz bir şekilde yerine getiriyorlar ve bir düşmanla karşılaştıkları zaman mantıklı davranıyolar, sizi devamlı korumaya çalışıyorlar. Fakat saklanma konusunda biraz eksikleri var. Mesela bir tankın karşısında siz çağırmazsanız dakikalarca durabilirler. Düşmanların yapay zekâsı da aynı şekilde ortalama. Adamlarınızla ayrıldıkları nokta ise saklanmaları. Yine de onları vurmak çok zor değil. Kontrolleri de unutmayın tabii...

Sonuç...

Genel olarak bakınca, Desert Storm II için "tam bir hayâl kırıklığı" demek haksızlık olur. Ortalama grafiklerle çarpıcı bir savaş atmosferi ve çatışma hissi vermek pek kolay olmasa gerek. Tabii oyunun kontrol zorlukları ve bazı hataları çok can sıkıcı. Haliyle, kontrollerin zor olması oyunun eğlencesini sekteye uğratıyor. Sonuçta, eksileri artılarından fazla olan bir oyun Desert Storm II, ama savaş hissini gerçekçi bir şekilde yansıtabilmesi ve sürükleyici olması bu oyunu alınabilir yapıyor.



Artılar

Sesler, gerçekçi ve etkileyici savaş ortamı, işlevsel komutlar.

Eksiler

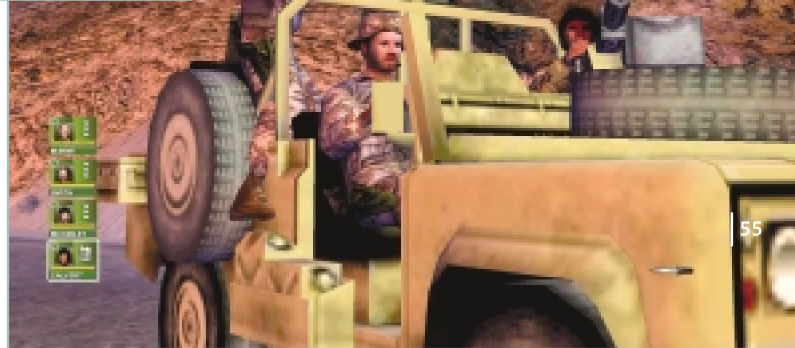
Oynanışı çok fazla etkilemese de hatalar, mantıksız olaylar, zayıf vuruş hissi, hantal kontroller.

Level Notu









Arkanıza bakmaya cesaretiniz var mı?

NOSFERATU: THE WRATH OF MALACHI

Bilgi için: www.igames.com **Yapım:** Idol FX **Dağıtım:** iGames **Multiplay:** Yok **İngilizce gereksinimi:** Az **Minumum Sistem:** 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı **Önerilen Sistem:** 2.0 Ghz işlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

action test

Korkmuyorsanız Nosferatu'yu deneyin...

Oyunlardan kesinlikle korkmam. Mesela Resident Evil 1'i oynarken ilk karşılaştığım zombiden kaçarken sandalyemden aşağıya yuvarlanmadım veya Nocturne'da şatonun en tepesine kadar çıkıp karşımdaki karanlık, dar koridora girip girmemek arasında çelişkide kalmadım. Dedim ya, oyunlardan kesinlikle korkmam! Oyun da neymiş be... Hah!

Lanet...

Uzun aradan sonra çıkan bir korku-FPS olan Nosferatu'nun konusu, Commodore ve Amiga'daki Adams Family'yi hatırlatıyor. Aynı Adams Family'de olduğu gibi Nosferatu'da da dev bir şatoda ailenizi bulmaya çalışıyorsunuz. Aileniz, yani Patterson'lar, Romanya Kont'unun şatosunda toplandığı sırada bir vampir tarafından şatoya kapatılıyor. Karakterimiz de bir İngiliz aristokratı olan James Patterson.

İlk başta oyunun kesinlikle çizgisel bir yapısı olmadığını belirtmeliyim. Bunu sağlayan şeyler ise şatonun çok kapsamlı olması ve her oynayışınızda farklı bir şeyin olması. Diyelim ki bir kapının arkasındaki vampir sizi öldürdü. Oyuna en son kaydettiğiniz yerden yeniden başladığınızda, vampiri aynı yerde bulamıyorsunuz. Bu da gerilmenize sebep oluyor.

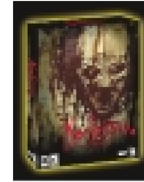
Asıl bahsetmek istediğim konuysa oyunun atmosferi. Açıkçası şimdiye kadar çok az oyunda bu kadar gerildim. Oyunun atmosferi gerçekten çok etkileyici. Kuşkusuz bunda grafiklerin payı çok fazla. Grafiklerde, şimdiye kadar hiçbir oyunda rastlamadığımız bir filtre kullanılmış. Bu filtre, oyuna eski siyah-beyaz filmlerdeki havayı veriyor. Ekranda aynı eski filmlerde olduğu gibi devamlı yer değiştiren dikey çizgiler var. Sadece bu değil, aynı zamanda ekrandaki her şey eski ve puslu görünüyor. Gerçekten de hoş...

Grafiklerin yanında müzikler de inanılmaz. Müziklerin bir korku filminden hiçbir farkı yok ve yine bir filmdeki gibi tam zamanında devreye giriyor. Sapık filmindeki gibi kulak tırmalayan birçok farklı müzik var. Ve müzik hızlandığı anda heyecanlanmamak veya aniden kafayı çevirmemek elde değil. Çünkü ne zaman hızlansa mutlaka bir şeyler oluyor!

Grafikler, müzikler ve seslerle birlikte oyun sizi içine çekiyor. Oyun her anında sizi germeyi başarıyor. Aniden tiz sesleriyle ortaya çıkan yarasalar; tabutunun kapağını açtığınızda uyuduğunu sandığınız ama arkanızı döndüğünüzde yerinden fırlayan vampirler; karanlık yerlerde anlaşılamayan, yakınlaştığınızda hızlıca üstünüze gelen siyah karaltılar... Ve bunların yanında sizi daha da çok germek için eklenmiş bir yorgunluk derecesi! Yani oyunda devamlı koşamıyorsunuz. Ara sıra dinlenmeniz gerekiyor.

Yoksa???

Oyunun bazı eksikleri de var. Mesela grafikler çok iyi olmasına rağmen karakter grafikleri ve animasyonları vasatı aşamıyor. Ayrıca bu tip bir oyunda daha az düşman kullanılması gerekliydi. Bu, oyuncuyu daha fazla strese sokardı. Devamlı olarak bir şeylerle karşılaşmanız, oyunun gerilimini biraz da olsa köreltiyor. Yine de zaman zaman gerilimli ve sessiz ortamlarda da bulunuyorsunuz. Bunun yanı sıra oyundaki bug sayısı da hiç az değil. Bu hataları saymazsak oyun gayet hoş, gerilimli ve ilginç.



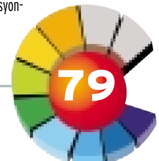
Artılar

Gerilimli atmosfer, etkileyici grafikler, mükemmel müzikler, profesyonel seslendirmeler, sürükleyici ve paniğe sevkeden oynanış.

Eksiler

Atmosferi de etkileyen, düşmanların anlamsızca olduğu yerde zıplaması gibi can sıkıcı bazı bug'lar, kötü karakter grafikleri ve animasyonları.

Level Notu



action test SONUÇLAR

Action Test dahilinde incelediğimiz bütün oyunları, en büyük çatışmalar esnasında FPS (Frame Per Second) testine maruz tuttuk. Test için en büyük çatışmaların yapıldığı anlarda FRAPS'ın aldığı FPS değerlerinin ortalamasını aldık. Bu karşılaştırma oyunların performansı hakkında bir fikir sahibi olmanızı sağlayacaktır.

Test Sistemi

ABIT NForce 2 Chipsetli anakart, AMD Athlon XP 3000+ işlemci, Corsair XMS 3200 768MB (DDR-400) Ram, ATI Radeon 9500 ekran kartı

Kullanılan Program

FRAPS v2.0

✖ **MOHAA: BREAKTHROUGH** ■ **Yeniden Oynanabilirlik:** Bir ek görev pakedini birden fazla defa oynayan görmedim daha. Hele bu hiç oynanmaz! ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Bu oyunun en iyi yanı 9 yeni harita, yeni bir oyun modu ve birkaç yeni silah içermesi zaten. ■ **Görsellik:** MOH:AA grafikleri artık ömrünü doldurmuş, bunu rahatlıkla söyleyebiliriz. ■ **Ses Ve Müzikler:** Müziklerde inanılmaz bir Star Wars tadı var. Ses efektleri ise fena değil, ama orijinal oyun kadar sağlam denemez. ■ **Orijinallik:** Sıradan bir aksiyon oyunu olmuş, orijinal oyunun gerilim ve atmosferi kesinlikle mevcut değil. ✖ **HROME** ■ **Yeniden Oynanabilirlik:** Chrome bir defa bile bitirmek için kasacağınız bir oyun, nerede kalmış ikinci defa oynamak?! ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Son derece baştan savma, hani neredeyse menüde "Multiplayer" şıkkı eksik kalmasın diye yapılmış. ■ **Görsellik:** Chrome bir oyun değil aslında, belli bir mesafeden hoş görünen bir oyun motoru. ■ **Ses Ve Müzikler:** Chrome bu alanda da oyunun geri kalanından daha iyi değil, ne silah sesleri çok iyi, ne de müzikler. ■ **Orijinallik:** Herhalde bu oyun hakkında en söylenemeyecek şey orijinal bir yapım olduğudur! ✖ **FIRE WARRIOR** ■ **Yeniden Oynanabilirlik:** Tıpkı Chrome gibi, bu oyunu da bir defa bile bitirmek için sabır taşı olmak lazım. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Bölünmüş ekranda dört kişi! Berbat bir konsol portundan ne bekliyordunuz ki? ■ **Görsellik:** Quake 2 ile kapışabilecek grafikleri var. Quake 2 dedim, 3 değil! Anlayın artık! ■ **Ses Ve Müzikler:** Oyunda açılış hariç müzik yok zaten. Sesler ise ancak kulağa kaçan sinek kadar hoş. ■ **Orijinallik:** Warhammer 40K dünyasını konu alan bir oyun nasıl bu kadar yavan olabilir? İnanılmaz bir başarı! ✖ **HALO** ■ **Yeniden Oynanabilirlik:** İyi bir oyun ama Half Life gibi tekrar tekrar oynanacak bir yapım değil. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Düşük yerçekimi, güçlü silahlar, hızlı araçlar! Daha ne olsun ki?! Mükemmel! ■ **Görsellik:** Halo'nun grafikleri vasatın üstünde şüphesiz, ama çenenizi düşürecek bir tarafı da yok hani. ■ **Ses Ve Müzikler:** Müzikleri fena değil, özellikle menüdeki parça sağlam! Sesler de vasatın çok üstünde. ■ **Orijinallik:** İlk bakışta çok orijinal bir konusu ya da oynanışı olmasa da, Halo diğer pek çok yapımdan daha fazla karakter sahibi bir oyun. ✖ **JEDI ACADEMY** ■ **Yeniden Oynanabilirlik:** Belki farklı kılıçlarla alternatif sonu görmek için bir defa daha oynanabilir. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Işın kılıcı ağırlıklı bir arenaya girdiğinizi unutmayın! Kesinlikle CS değil, zaten tadı da orada! ■ **Görsellik:** Quake 3: Arena motoru yaşlandı artık. Özellikle çok geniş alanları çizmekte zorlanıyor. Ama genelde çok fena sayılmaz. ■ **Ses Ve Müzikler:** Bu alanda rakipsiz. Müzikler Star Wars, efektler Star Wars, sesler Star Wars! ■ **Orijinallik:** Oynadıkça insanda kocaman bir ek görev paketiymiş hissi uyandırıyor. Jedi Academy isminden daha sağlam bir oyun beklerdim doğrusu. ✖ **MAX PAYNE 2** ■ **Yeniden Oynanabilirlik:** Maalesef Max Payne 2'de yeniden oynamanızı gerektirecek bir şey yok. Açılan oyun türleri çok zayıf. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Yok ■ **Görsellik:** Kesinlikle çok iyi. Grafik ve mimari tasarımdaki başarı bir yana, Remedy Havok fizik motoruyla harikalar yaratmış. ■ **Ses Ve Müzikler:** Seslerde sorun yok. Son derece gerçekçi ve hoş, ama müzik konusunda biraz eksik kalıyor. Duruma göre değişen müzikler oyuna daha farklı bir hava katabilirdi. ■ **Orijinallik:** Sağlam bir senaryo ve ilk defa başarıyla uygulanan film gibi bir anlatım... Ama ilk oyunla benzerliği de çok fazla ✖ **CONFLICT DESERT STORM 2** ■ **Yeniden Oynanabilirlik:** Bitirdikten sonra bir kez daha oynanacak kadar "serbest" bir oyun değil. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Kontrollerdeki hantallık ve zayıf vuruş hissi oyunun çok oyuncu modunu sekteye uğratıyor. ■ **Görsellik:** Teknik açıdan mükemmeli sunmamasına karşın savaş hissini çok iyi verebiliyor. Bu da yeterli. ■ **Ses Ve Müzikler:** Sesler tam anlamıyla çok gerçekçi ve atmosferi tamamlıyor. Müzikler de hiç fena sayılmaz. ■ **Orijinallik:** Desert Storm 2, Rainbow Six'ten veya Hidden&Dangereous gibi taktik-savaş oyunlarından daha fazlasını vermiyor. ✖ **MACE GRIFFIN** ■ **Yeniden Oynanabilirlik:** Bu oyun için "bir el" yeterli değil mi sizce de? Yeterli... ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Kim oynamak ister ki... ■ **Görsellik:** Çok renksiz, donuk. Bölüm tasarımları ilginç değil, yaratıcı değil. Ve birbirine benzer... ■ **Ses Ve Müzikler:** Sesler çok tiz çıkıyor. Bunda bir gariplik olduğu kesin. Müziğinse varlığıya yokluğu bir. ■ **Orijinallik:** Orijinallik mi? Boşversenize... ✖ **FREEDOM FIGHTERS** ■ **Yeniden Oynanabilirlik:** Malesef hiç yok. Tekrar aynı bölümleri oynamak hiç de iç açıcı bir fikir değil. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Yok ■ **Görsellik:** Sağlam. Dolu dolu karakterler ve çevre tasarımı, göze hoş görünen bir çizgi film havası var. ■ **Ses Ve Müzikler:** Sesler çok iyi, ama o müzikler yok mu... O müzikler için bile alınıp oynanmaya değer. ■ **Orijinallik:** Bir aksiyon oyununda stratejik düşünmek zorunda kalıyorsunuz. Kesinlikle çok orijinal.

✖ PERFORMANS TESTİ

	Max Payne 2	Freedom F.	Halo	Jedi Academy	Conflict 2	Nosferatu	Chrome	Mace Griffin	Fire Warrior
800x600	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (yeşil)
1024x768	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (sarı)	■ (sarı)	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (yeşil)
1280x960	■ (yeşil)	■ (yeşil)	■ (kırmızı)	yok	yok	■ (yeşil)	■ (sarı)	yok	■ (yeşil)
1280x1024	■ (sarı)	■ (yeşil)	■ (kırmızı)	■ (sarı)	■ (yeşil)	yok	yok	yok	■ (yeşil)

Gördüğünüz gibi güçlü bir oyun bilgisayarında bile Halo sistemi zorluyor. Freedom Fighters ve Max Payne 2 ise grafiklerinin güzelliğine rağmen sistemi zorlamayarak bizden ayrıca takdir toplamayı başardı. Max Payne 2'de 4X Anti Aliasing açtığımız zaman bile oynanış hızında bir değişiklik olmadı. NOT: Bu test için 2 gece dergide sabahlayan Savaş'a teşekkürü bir borç biliriz. Gerçi o da bütün oyunları çatır çatır oynadığı için hiç şikayet etmedi ama...!

GREYHAWK: TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Sakin, barışçıl kasabamız Hommlett'e hoş geldiniz



LEVEL HIT



Bilgi için: www.atari.com **Yapım:** Troika **Dağıtım:** Atari **Multiplay:** yok **Tür:** CRPG **İngilizce gereksinimi:** Çok Yüksek
Minimum Sistem: 700Mhz İşlemci, 128Mb Bellek, 1.1Gb HD alanı, 16Mb Ekran Kartı **Önerilen sistem:** 1.7 Ghz İşlemci, 256Mb Ram, 64Mb Ekran Kartı

Ali Güngör
gali@level.com.tr

Tecrübeli oyuncular ve oyun oynatanlar olarak artık oynadığımız oyunlar çok daha ilginç ve sıra dışı hallere geldiler. Misal Planescape gibi uçuk ve felsefe-mizah üzerine kurulu ya da Darksun gibi Dune'u, Fallout'u andıran acımasız bir çöl gezegeninde geçen oyunlar oynadık. Arada bunlar da bazen sarmadı değişiklik istedi canımız World of Darkness oyunları oynadık, ölümsüzlerin trajedilerinde ikinci ölümleri tattık. Bütün bunlar zevkliydi ve güzeldi. Fakat bilirsiniz bazen arkadaşlarınızla buluşup toplanabilmeniz gerçekten bir problem olur. Birinizin okulu vardır birinizin işi, sonuçta bazen gruptaki herkes sorumluluklarını diğerlerine de uyacak şekilde esnetemeyebiliyor. Eh haliyle sevdiği şeyle uğraşmak ister insan, işte öyle zamanlarda bilgisayardaki FRP'ler imdada yetişir, sizi rahatlatır. Normalde FRP oynamadığı halde de kimisi ilk kez bilgisayarlarda tanışır bu oyunlarla ve yepyeni diyarlar karşısında, destansı hikayeler karşısında etkilenir.

Elbette ki destansı öykülerin ve oyunların tadı bambaşkadır. Fakat özellikle tecrübeli oyuncular farkına varmasalar da bazen çok güçlü ve özel kahramanlar olmaktan yorulurlar. Bunu ancak basit, temiz ve sade bir oyun oynayınca hissedersiniz. Böyle oyunlar uzun süre değişik dünya mutfağından lezzetler dedikten sonra eve dönüp ev yemeği yemek gibidir. Onun tadı başkadır; çünkü sadedir, basittir ve insanın içini ısıtır. İşte Greyhawk da böyle bir diyardır.

Gary Gygax ilk D&D ile uğraşırken oyun kurallarını bu dünyaya göre hazırlardı, siz başka bir diyarda geçen oyun için bunları uyarlardınız. Greyhawk'ın güzelliği buradaydı, doğrudan bütün kurallar onun için hazırlanmıştır. Fakat Gygax o zamanlar bu diyarlara ilgili ortada fazla bilgi olmadığını, oyuncuların bilgiye ihtiyacı olduğunu fark etti. Bu yüzden ilk oyun modülünü hazırladı yani Temple of Elemental Evil. Bu modül içinde oyunu oynatacak kişinin ihtiyacı olacak her türlü bilgiyi içeriyordu. Troika'nın da yaptığı oyunu oynatana bilgisayar olduğu için bu modülü bir oyuna dönüştürmek oldu. Fakat Troika'yı sevmemin esas sebebi adamların yaptıkları işi sevmeleri. Bu oyunu yaparken her hafta sonu kağıdı kalemi ve zarları alıp oyunu oynamışlar.

Greyhawk'ın ruhu ve soluğu

Greyhawk klasik olarak nitelendirilebileceğiniz, her şeyi barındıran bir yerdir. Fakat her şeyin ortasıdır, orta karardır. Diğer diyarlarda sivrilen ne varsa burada sade haliyle vardır. Özellikle Greyhawk dünyasının atmosferini Hommlett'e girince solursunuz, yeşillikler içerisinde cennet gibi bir kasaba. Duluyla,ço-









cuğuyla, çiftçisi, terzisi, demircisi, hanı, kilisesi ve grove'u. Böyle barışçıl bir kasabada bizim gibi eli silahlı savaşçısı, büyücüsü, hırsızı, rahibi ne arar peki? Aslında bütün olay her şeyi yoluna koymaktır. İnsanlarla konuşup dolaşırız, halledebileceğimiz meselelerde yardımcı oluruz, onlar da edebiliyorlarsa bize. Tabii iyi yürekli ve adil isek. Tam tersine haset dolu karanlı tipler ise insanlar pek bulaşmak istemeyeceklerdir. Zaten kötü birine bulaşacak bir iyi gücüne güveniyor demektir. Fakat işte bu bilgisayar oyunu diğer CRPG'lerden burada ayrılıyor. Misal, Fallout'ta da kötü adam olabiliriz ve bu zevklidir. Hatta Fallout bu açıdan en özgür oyundur ama buna rağmen oyunda kötü olmanın çok zorlaştırıldığına kimse itiraz etmeyecektir. TOEE'nin güzelliği ne olursak olalım eşit imkan vermesi, yani çeşitli tercihlerin sonuçlarında daima gidecek bir yol oluyor. "Kötülük yaptınız, oyun bitti" gibi bir olay yok ya da bitirmek imkansızlaşmıyor.Hatırlayın Baldur's Gate'de kötü olursanız neler oluyordu?

Seçim sizin

İlle iyi ya da kötü olmaya da gerek yok, nötr de olabiliriz. Ama ne olursak olalım bize göre görev verecek işi halledilecek birileri, alışveriş yapacak birileri hep bulunuyor. Hatta iyi grupla oynarken bana şüpheli gözüken bir durumun aslı kötü grupla anlaşılıyor. Bu da oyunu pek çok kez oynayabileceğiniz anlamına geliyor. Zaten eşya ve hazine çeşitliliği var, bunun yanı sıra görevleri yaptıkça, yaratıklarla ya da hırsızlarla dolu zindanları temizledikçe ya onların kurbanları size yardım ediyor ya da zaten siz ödülünü çalıntı paraların arasından buluyor ve sonraki savaşa daha iyi hazırlanmak için harcıyorsunuz.

Görünüş ve etkileri

Klasik izometrik görüş harika. Grafikler iki ve üç boyutlu harmanı ve cidden mükemmel görünüyor. Ağaçlar beni büyüledi. Ayrıca hiç acımamışlar, oturup ince ince uğraşmışlar; her yaratığın animasyonunda kendine has özellikleri dövüş biçimi ve karakteri yansıtılmış. Zaten oyun boyunca karşınıza çıkan gruplardaki herkesin özellikleri kendine has. Mesela Moathouse'un altındaki muhafızlardan biri mızrakla uzaktan, biri topuzla yakından, diğerleri kılıç kalkanla geliyor üstünüze. O adamın silahı kılıç değil de topuz olunca özellikler değişiyor. Sudan fırlayan bir yaratık acayip ses çıkarıyor, dev kurbağa sizi dili ile sarınca bunu görüyorsunuz ve kımıldayamıyorsunuz, hatta çekip yiyebiliyor. Öyle zamanlarda ve aslında oyunun her savaşında grup halinde dövüşmenin önemi ortaya çıkıyor yoksa kolayda bile sağ kalamıyorsunuz. Oyun klasik D&D ama 3.5 Edition kuralları kullanıyor.

Bir başka cesaret örneği de savaşların sıra tabanlı yapılmış olması. Benim gibi kontrol hastaları için çok iyi, ne nedir bileceğim ve her şey kontrolümde gelişecek. Belki gerçek hayatta her şey kontrolümde gelişmiyor ama bu oyunda öyle olacak.

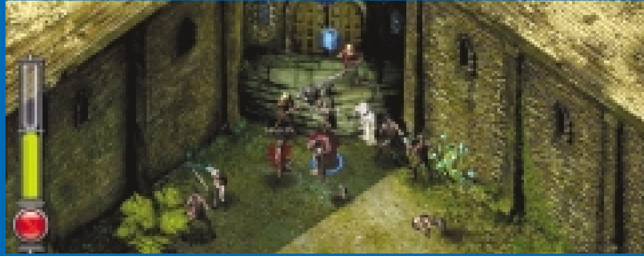
Oyunda 3.5 Edition kurallarının kullanılmasının bir diğer güzelliği savaşta olsun, normalde olsun Neverwinter Nights'a benzeyen fakat daha işlevsel dairesel menüler sayesinde çeşitli taktikler yapabilmek, kolayca büyüleri ve özel yetenekleri kullanabilmek. Ayrıca gerekli malzemelere sahipseniz ve biraz da tecrübe puanı harcayabilecekseniz kendi sihirli eşyalarınızı yapabilmeniz! Sadece eşyalar değil, büyülü parşömenler yaratıp savaşta kullanabilirsiniz.

Vay başıma

Savaştaki güzelliği ise düşmanın yanından koşarak kaçmaya çalışmanız halinde başınıza "Attack of Opportunity" denilen bir güzelliğin gelmesi. Yan savunmanızı indirince düşmanın "fırsat bu fırsat" deyip bir tane oturtması. Aynı şekilde düşmanın silah mesafesi içinde büyü yapmaya kalkmak da. Bu yüzden o tur hareketlerinizi bitirme pahasına "5 Foot Step" ile ağır ağır biraz çekilip normal silahların menzilinden çıkabilir büyünüzü rahatlıkla yapabilirsiniz.

Ya da düşmanı bir yere çekip her yandan saldırmakta. Çünkü sarılan bir düşmana vurmanız kolaylaşır. Hele bir de hırsız bir karakter kirli dö-



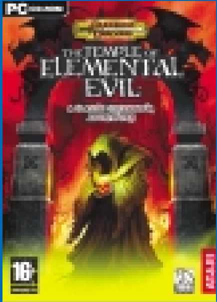


Neden işler gider aksi?

Ekranın sağında konuşmaları tekrar görebildiğiniz diyalog penceresinin yanındaki pencerede atılan zarlar vardır. Mavi yazılar bilgi verir, örneğin orada "Miss" yani ıska diyorsa tıklarsınız niye ıskaladığınız orda yazar. Der ki "bilmediğin bir silahı kullandığın için zarına -5 veriyorum". Böylece hatanızı bulup düzeltebilirsiniz.

Ayrıca oyunda pek kimsenin dikkatini çekmediğini sandığım bir özelliği paylaşayım. Hommlett'teki handa hancının önündeki masadaki deftere tıklayınca grubunuzda değişiklik yapabilirsiniz, özellikle Ironman modunda oynayanların bunu bilmesi şart çünkü onlar gerçekteki gibi Save ve Load edemiyorlar. Ancak yeni bir zindana girerken save edip çıkabilirler. Neden zorlayayım derseniz bu modda başka türlü çıkmayan özel hazineler var.

 LEVEL HIT



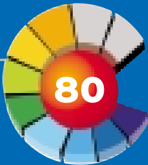
Artılar

Farklı başlangıç ve sonlar, tekrar oynanabilirlik, grafikler, başarılı uyarlama, 3.5 Edition kural sistemi, eşya yaratabilme

Eksiler

Hatalar! Hatalar! Hatalar! Yetersiz müzikler. Hatalar demiş miydim?

Level Notu



vüşeceğinden, gizlice ve kritik bir noktaya vurmaya çalışacaktır ve becerirse kritik bir hasar verebilir.

Eşyalar

Yerdeki eşyaları bulamıyorsanız Backspace tuşuna basılı tutun, çevresi mavi ile belirecektir.

Bir yerde takılırsanız herkesle konuşun, haritada her eve girer girmez kimin oturduğunu haritada bayrak dikip not edin. Bir parşömen lazımsa kütüphanededir, un değirmendedir, mantık ile aradıklarınızı bulabilirsiniz. Her çekmece her dolap vs kurcalanabilir değil ama siz daima yoklayın, çünkü içinde önemli şeyler olanları mevcut. Ayrıca doğru eşyanın doğru elemanda olduğundan emin olun. Mesela rahip büyülerini rahipler yapabileceğinden parşömenlerini onda tutun.

Kimi yerde konuşmak yerine bir şeyleri direkt kendiniz yapmalısınız, konuştuktan sonra o seçenek çıkmadıysa.

Bilmek ya da bilmemek

Oyunun bir eğitim görevi var ve eski masaüstü oyunları tadında yapılmış. Ama ne yazık hiç yeterli değil. Çünkü oyun kurallarını bilmiyorsanız oyunda çuvallarsınız. Nasıl çuvallarsınız? Neyin neden olduğunu anlamaz, öyle olunca tad alamaz, tad alamayınca oyunu bırakırsınız. Aslında sanırım eğitim görevinin çok yetersiz tutulmuş olmasının bir sebebi de oyunun esas hedef aldığı kitlenin zaten D&D bilenler olması. Her şeyi oyun içindeki "Help" kısmından öğrenmek mümkün, ama kimse sonuna kadar okumayacaktır. Bilmeden ya da iyi bilmeden oynayacaksanız oyunu bol bol kurcalayarak oynamalısınız.

Maceralarda karşınıza çıkacak karakterler, olaylar ve çözeceğiniz bulmacalara gelince. Hepsi de gayet güzel tasarlanmış, tek sorun yanınıza aldığınız yardımcılarla. Çok işe yarıyorlar belki ama hazineden onlara pay vermek kimsenin hoşuna gitmediğinden çok tepki çektiler. Beni ise rahatsız eden bu olmadı, anlaşılan onlar ile ticaret yapabilecek iken program hataları yüzünden yapamıyoruz ve sürüyle problem çıkıyor. Neyse ki konuda ilerlememizi sağlayacak anahtar eşyaları almıyorlar ve çoğu böyle eşya envantere konulmak yerine günlüğünüze not ediliyor. Böylece CRPG'lerin büyük problemi olan bulmaca eşyasını kaybetme olayına çok basit ve mükemmel bir çözüm getirilmiş oluyor.

Macera akışı

Hommlett' te başlayan macera eski bir savaş alanına, küçük bir ağaçlığa, eski bir taç binanın altındaki dehlizlere, eskiden kötülüğün kalbinin attığı yer olan küçük Nulb'a ve nihayet büyük kötülüğün hapsinden kurtulmak üzere olduğu Temple of Elemental Evil'a akıyor. Bölgeleri keşfetmek, bir yerden diğer yere ana haritadan giderken rasgele canavarlarla karşılaşmak hep zevkli şeyler, ekstra tecrübe ve hazine demek. Ve aslında çok laf edilen 10. seviye sınırı iyi çünkü bir yerden sonra Level atlayamayacağınızdan tecrübeye kıyıp sürüyle güzel eşya yapabiliyorsunuz. Ayrıca unutulmaması gereken buna gelecek görev paketlerinin ya da devam oyunlarının da olacağı. Denilene göre bu seviye limiti yeni oyunlarda yükseltilecek.

Peki oyunla ilgili hoşuma gitmeyenler neler? Hatalar, ki bunların çoğu da yakında çıkacak resmi bir yama ile halledilecekmiş yani aslında bu oyunun notunu yamadan sonra bir daha düşünmeniz lazım. Neden hataları anlatmadığımı sormayın çünkü öyle çok ve öyle yerine göre değişiyorlar ki. Örneğin yanımızdakilere pay vermemek için cesetlerden para aşırmaya kalkınca cesetler canlı gibi spot check atıyor! Yani fark edebiliyorlar, Allah'tan dirilip bir şey yapmıyorlar. Familiar'ların çalışmamasından tutun da esas tapınakta coşan sürüyle hata var. Fakat en kötüsü ekranı sürünerek sağa sola kaydırabilmemiz, ilk BG'nin tersine karakterlerin yürüme ve koşma hızları tatmin edici ama bu olmadan maalesef bir anlamı olmuyor.Ayrıca müzikler grafikler ile kıyaslanınca çok sönük ve sayıca az, sürece kısa. Şöyle sağlam bir Wagner arka planda çok iyi gidiyor, denemenizi öneririm. Silahların ağırlıkları vs'leri yazdığı kadar hangi sınıfa girdikleri yazsa idi adamlarımın kullanıp kullanamayacağını bilebilirdim, bunun benzeri pek çok oyuncu dostu olmayan küçük ayrıntı var.

Sonuç

Greyhawk türden anlayan ve özellikle klasik D&D maceraları sevenler için birebir bir oyun. Fakat bu türden anlamayanlar için kafa karıştıracak bir oyun doğrusu. Gönlüm daha önce ön incelemesini yaptığım ve aslında beklentilerimi karşılayan bu oyuna klasik vermekti ama öyle yaman hatalar var ki ve öyle özel bir kesime hitap ediyor ki şu hali ile ancak Level Hit alabiliyor.

"Bizden" bir oyun...

LANETİN HİKÂYESİ

Yapımı yalnızca tek kişiye ait olan bir Türk oyunu... Ama?

Bilgi için: lanetinhikayesi.sitemynet.com **Yapım:** Dinç İnteraktif **Dağıtım:** Alsan Elektronik (0216 4644556) **Tür:** Aksiyon/Adventure **Multiplayer:** Yok **İngilizce Gereksinimi:** Yok **Min. Sistem:** 300 Mhz işlemci, 64 MB RAM **Önerilen Sistem:** 300 Mhz işlemci, 64 MB RAM

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

Türkiye'nin "oyun geliştirme" konusunda dünyada en alt sıralarda olduğu inkâr edilemez. Birçok genç girişimci iyi niyetle bir şeyler yapmaya çalışıyor, ancak bu girişimlerin birçoğu daha gelişme aşamasında hayâl kırıklığıyla sonuçlanıyor. Bunun birçok nedeni var, ama en fazla düşülen hata, oyun yapmanın çok basit bir iş olduğunun sanılması.

Lanetin Hikâyesi piyasaya çıkartılabilen sayılı Türk oyunlarından biri. Yapımı tamamıyla İdris Çelik'e ait olan Lanetin Hikâyesi, Resident Evil benzeri bir korku-aksiyon oyunu. Aslında "Resident Evil benzeri" değil de, "Resident Evil taklidi" desem daha doğru olur. Çünkü maalesef oyunun farklı veya orijinal bir yanı yok.

Bir gazeteci, Aslı...

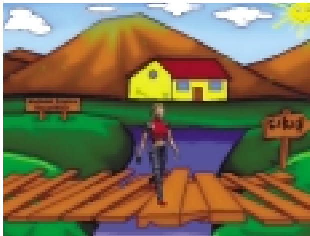
Tamamen Türkçe olarak hazırlanan oyunda Aslı adında bir gazeteciyi kontrol ediyorsunuz. Aslı her zamanki gibi haber hazırlamak için ofisine geldiğinde, yeni bir serumun geliştirildiği ve bu serumla ölü hücrelerin diriltilebildiği ile ilgili bir okur mektubuyla karşılaşıyor. Mektupta hükümet tarafından gizlenen bir kampta bu serumla tehlikeli deneyler yapıldığı da yazıyor. Aslı da bu olayı araştırmak için yola çıkıyor. İşte macera başlıyor...

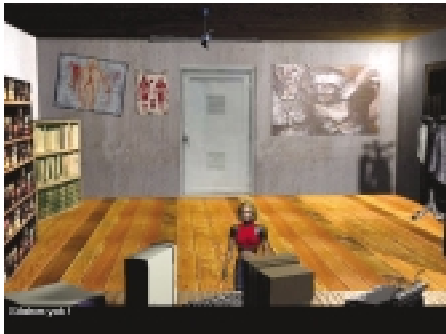
Gelelim oyuna... Oyuna yerde bulduğunuz bir tabancayla, bir Apache'yi düşürerek başlıyorsunuz. Aslı'nın basit bir tabancayla bir savaş makinesi olan Apache'yi nasıl düşürdüğünü es geçmelisiniz. Eğer buna takılırsanız, oyunun geri kalanını oynamanız zor. Çünkü ilerleyen aşamalarda buna benzer birçok "mantık dışı" olayla karşılaşacaksınız. Asıl başlangıç noktanız ise odanız. Oyunda birbirinin benzeri "kanlı" mekânlarda (bu arada şunu da belirteyim, mekânlar birbirinden çok kopuk, morgun kapısı bir sergiye, serginin kapısı da bir genç odasına açılıyor olabilir) dolaşıp ara sıra karşınıza çıkan yaratıkları elinizdeki silahla vuruyorsunuz. Fakat çarpışma sahnelerinde ilk dikkatinizi çekecek olan şey animasyonlardaki ve grafiklerdeki sorunlar. Aslı'nın kepek problemi bir yana, bir de eklem problemi var. Yürürken dizleri veya dirsekleri neredeyse kırılmıyor. Derler ya, "baston yutmuş gibi"... Resident Evil'daki gibi sabit kameranın kullanıldığı oyunda grafikler de beklentileri karşılamaktan çok uzak. Kaplamaların çok yetersiz ve eski oyunlardan bile daha kötü olduğunu boşversek bile, perspektif sorunu can sıkıyor. Mesela bir tank, Aslı'nın veya diğer karakterlerin yanında oyuncak gibi kalıyor. Tabii tankın neden orada olduğu da ayrı bir tartışma konusudur.

Oyunda yine Resident Evil'dan aşırma ayrı bir "kapı açılma" ekranı kullanılmış. Bu ekranda, sesler dahil her şey Resident Evil'la "aynı". Bulmacaların da çoğu Resident Evil'dan "esinlenmiş". Zaten oyunun genel sorunu da bu: Bir taklit. Ve ne yazık ki başarısız bir taklit... En azından ortaya orijinal bir şeyler çıkartılabilirdi. Ayrıca oyunun Türk yapımı olduğunun, en alakasız yerlere bile Türkiye haritası, Türkiye bayrağı ve Mustafa Kemal portreleriyle her an her yerde belli edilmesi de gerekli değildi.

Bir oyun...

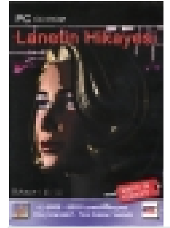
Sonuçta Lanetin Hikâyesi kötü bir taklit olmaktan ileriye gidemiyor. Yukarıda saydıklarım oyundaki eksilerin belki de yarısı. İdris Çelik'in emeğine saygı duyuyoruz ve yeni oyunlarında daha başarılı olacağını umuyoruz. Sonuçta bu İdris Çelik'in yalnız başına yaptığı bir oyun ve ilk denemesi. Umarım Lanetin Hikayesi'nden alacağı geri dönüşler sayesinde çok daha iyi oyunlara imza atabilir.











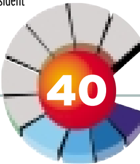
Artılar

Türkçe olması.

Eksiler

Kötü animasyonlar, kötü grafikler, kötü sesler, zor kontroller, hatalar, yapay zekânın olmaması, Resident Evil taklidi olması.

Level Notu



Her şey hafif bir serpinti ile başladı.



UFO: AFTERMATH

X-Com efsanesini devam ettirebilecek mi?

Bilgi için:www.cenega.com **Dağıtım:** Cenega **Yapım:** Altar İnteractive **Multiplay:** Yok **Tür:** Taktik Strateji **İngilizce gereksinimi:** Orta
Minimum Sistem: 500Mhz İşlemci, 128MB Bellek, 32MB Ekran Kartı **Önerilen sistem:** 800Mhz İşlemci, 128MB Bellek, 64MB Ekran Kartı

Ali Güngör 'Maniac'
gali@level.com.tr

Uzay gemisi atmosfere sporları boşalttı ve birkaç saat içerisinde gezegendeki insanların büyük çoğunluğu ya öldü ya da mutasyon geçirdi. Kimisinin sırtında garip çıkıntılar oldu, kimisin kafası kocaman bir şişlik ve kabarcık yığını halini aldı, bazıları ise çok daha iğrenç şekiller aldılar. Acıdan delirenler etrafına saldırdığı gibi parazitler tarafından kontrol edilenler de vardı. Caddeler ve sokaklar, şehirler her yerde insanların boşluğu vardı. Söndürülmeyen yangınlar, ceset yığınları, yol ortasında kalmış, devrilmiş



araçlar. Yağmacılık ve anarşi, düzenlerin çöküşü. İşte bu ortam içerisinde şehrin sokaklarında bir pompalı tüfek ile hayatta kalmaya çalışıyoruz. Sonra yaralı birini kurtarıp kendimizi bir sığınağa atmayı başardığımızda esas maceranın başladığını anlıyoruz. Biz ve hayatta kalan aklı nispeten yerinde olanlar, neyin ne olduğunu bilmiyoruz, kaos var ve ' bir şeyler' yapmaya bir şeyleri düzeltmeye çalışıyoruz.

UFO X-Com

Nasıl? İlk UFO'yu ve sonra X- Com Terror from The Deep' i hatırlayanlar için değişik değil mi? Onu unutulmaz yapan zaten bu çeşitlilik ve kontrol idi. Fakat ilk oyunlarda yani X-Com serisinde gizli bir proje olarak dünya devletleri tarafından örtülü fonlarla desteklenen bir kuruluştuk. Bu sefer çöken insan uygarlığının son organize temsilcileri olarak, hayatta kalanları oynuyoruz, gerillayı oynuyoruz. Hayatta kalanlar yeni bir kriz hükümeti ve bir yürütme kolu oluşturuyor, biz bu yürütme kolunun başında eski askeri üsleri mutantlardan temizleyip ele geçirdiğimiz silahlarla görevlere çıkıyor, bölgeleri güvenli hale getirmeye çalışıyoruz. Fakat zaman geçtikçe olaylar derinleşmeye konu gittikçe ilginçleşmeye ve biz ipuçlarınının peşinden koşmaya başlıyoruz. Bu açıdan konusu oldukça sağlam fakat sabırsız oyuncular için başta anlamsız olabilir.

Eski oyunlara X-Com buna da UFO diyeceğim. X-Com'da üsteki bölümlerin ayarlanması çok önemli iken UFO'da maalesef böyle bir olay yok. Çünkü UFO dünya üzerinde genişlememiz ve devamlı yeni üsler ele geçirmemizi ya da uygun bölgelere kurmamızı gerektiren bir oyun. Haliyle X-Com'daki gibi uzun uzadıya üsse bölüm eklemek çıkartmak imkansız olurdu. Bunun yerine UFO'da 4 tip üssümüz var, operasyonlara gitmek için yola çıktığımız askeri üsler, araştırma üsleri ve proje geliştirilen, ekipman öğretilen mühendislik üsleri ve oyunda ilerleyince hayatınızı kurtaracak olan Biomass üsleri. Harita geneline yayıldıkça neredeki üssün ne üssü olduğu müdahale gücümüz ve zamanımız açısından önem taşıyor.

Gerilla savaşı

İlk görevler hızlı mutant temizleme görevleri, bunlara vaktinde müdahale edebilmek için yakında bir askeri üssün bulunması önemli. İşin güzel yanı bunları kabul etmek zorunda değilsiniz. Bu görevlere takımızla gitmez iseniz kriz hükümeti ya da diğer kurtulanlar kendileri halletmeye çalışıyorlar. Başarı şansları görevin zorluğuna, destek alabilecekleri yakın bir askeri üssün olup olmamasına göre değişiyor. Size sonuç bildiriliyor ve askerlerinizin tecrübe kazanması dışındaki imkanlardan yararlanıyorsunuz. Mesela benim üslerim arasındaki bir bölgedeki boş üssü kolaylıkla ele geçirdiler, ve oradan çıkan silahlar direk envanterime eklendi! Yani ille her şeyi biz yapmıyoruz ama kolay görevler adamlarımızı geliştirme fırsatı olduğundan zorları da bizim dışımızda pek becerebilen olmadığından her göreve gitmek iyi oluyor.

X-Com'da adamlarımız rütbe alırdı istatistikleri artardı, bunda ise direkt seviye atlama ve özellik verme var. Oyunun karakter geliştirme sistemi tamamen kendine has, basit ve çok kullanışlı. Zayıftan destansıya yeteneklerin seviyeleri var ve bu seviye karakterin ilgili özelliğine ve aldığı eğitime göre değişiyor. Evet harika bir olay! Karakterleri eğitime alıp çeşitli bröveler verebiliyorsunuz ve onunla ilgili yetenekleri artıyor. Yeterli özelliklere sahipseniz istediğiniz her dalda eğitim yaptırabilirsiniz. Mesela sniperlık hem menzilli silah yeteneği hem gizlilik hem de 2 özelliğinizi daha geliştiriyor. Onun dışında gözcülük, piyade eğitimi, tıbbi eğitim, zihinsel eğitim gibi seçenekler var. Yalnız mesela tüfeklere +1 veren askeri eğitimin üzerine sniperlık alırsanız bir +1 tüfek daha almazsınız ama diğer bütün özellikleri alırsınız. Tıbbi eğitim de ne olacak filan demeyin çünkü adamlarınız medikitler yani ilkyardım paketleri taşıyıp kullanmaz iseniz takır takır gidiyor. Ya da en azından birkaç gün görev dışı kalıyor ki X- Com' un tersine birkaç günde bir görev değil günde birkaç göreve koşturuyorsunuz.

Fallout Tactics

Nereden çıktı Fallout Tactics demeyin, kötü bir oyundu hiç demeyin. Oynadım biliyorum öyle dümdüz hiçbir tercih yapmadan gidiyordu. Zaten Fallout 3 diye yırtınırken ona çok bozulmuştum. Ama



benzerliğin sebebi ikisinin de kıyamet sonrası ortamda geçen takım stratejisi olması. Bir diğer sebep te ne yazık ki X- com' daki o sinirleri çelik ay gibi geren kapı sesleri, uzun bekleyişler, görünmeyen zihinsel saldırılar ve panik-korku- delilik olaylarının olmaması. Evet maalesef bu oyun o açıdan hiç de beklediğimiz gibi değil. Bina içlerinde geçen mücadeleler yok. Neyseki araştırmalar ilerleyince avcı uçaklarımızın düşürdüğü UFO'lara girmenin yollarını buluyoruz. Buradaki takım stratejisi adamlarımıza komutları verip gerçek zamana alarak gerçekleşiyor. Garip gelebilir ama oynanışı çok ama çok kolay. Misal ölünün üzerine sağ tıklayınca oraya gitmek için rota çiziyor. Daha varmadan bile envantere tıklarsanız gidince yerde bulacakları var ve isterseniz onu bırak bunu al derseniz önce oraya gidiyor sonra dediklerinizi yapıyor. Böyle grup planları yapıp sonra izlemek çok kolay ve güzel oluyor.

Mesela duvar dibinden koşup araba arkasına gitmesini orada tüfeğini yere atıp hemen el bombası çekmesini, arabanın arkasından çıkıp atıp geri kaçıp tüfeği almasını ve öteki tarafa dönüp ateş açmasını söylemek sadece birkaç fare tıklamasına bakıyor ve inanılmaz kolay. Zaten adamlarımız bir ağacın ve engelin arkasında yanında ise hemen onu siper alıyor düşmana karşı. El bombalarını ve roketatarları istediğimiz yere sıkıp alan etkisi ile kolayca düşmanları vurabiliyoruz. Zaten oyun zor olduğundan böyle şeyleri yapmaz iseniz hayatta kalamazsınız. Misal pompalı tek vuruşta öldürebilir ama oraya gidene kadar kevgire dönersiniz. Bu yüzden caddelerden labada lubada koşturmak yerine gözcülüğü yüksek adamlar ile ortalığı kesmeli ve pusular kurmalısınız.

Ve şunu belirteyim ki hayatımda el bombasının bu kadar etkili ve hayat kurtardığı bir oyun daha oynadığımı hatırlamıyorum. Oyunun genel silah dengesi güzel olduğu gibi çeşitlilik korkunç. Basit materyallerde yani standart zırhlar ve el bombaları, medikitlerde limit yok, istediğiz kadar alırsınız.Ama mesela yangın bombaları ancak bulduğunuz kadarı. Sağlam silahlar da aynen öyle. Ama araştırma yapıp sağlam zırhlar filan geliştirince bunları mühendislik üslerinde öğretebilirsiniz. Ekibi donatmak ve envanterleri düzenlemek çok zevkli. Oyunda ilerlemek ve daha baba silahları bulmak acayip zevkli.

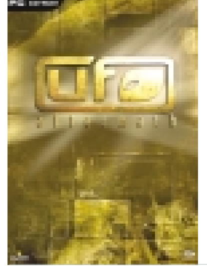
Atmosfer

X- Com'daki gerilim olmasa da Fallout tadında bir kıyamet sonrası ortam var ki dünyanın neresine giderseniz ortamlar, mimari ve bitki örtüsü oraya göre tamamen değişiyor. Oyunun grafikleri aslında çok çok iyi. Müzikleri derseniz onlar da atmosfere uygun ve kendilerini öyle çok belli etmiyorlar. Ses efektleri fena değil, seslendirmelerde aksan farkları güzel ama gıcık sesler de yok değil. Ama tekrar edeyim ortamları güzel yapmışlar, zoom yapıp uzaklaştırıp kamerayı çevirip etrafa bakmak güzel oluyor. Tasarımlar, zırh olsun silah olsun gayet güzel. Zaten oyunun çoğunda hatta uzaylı silahları çıktığında bile inan silahları kullanıyoruz. Çünkü uzaylıların zırhları kendi silahlarına göre be çok farklı modelleri olabiliyor. Bazı zırhların enerji alanları mermileri kolay kolay geçirmez iken bazıları alev ya da patlamaya karşı dayanıklı olabiliyor. Hele bir de oyunda ilerleyince uzaylılar mikrodalga silahı gibi en iyi zırhlarınızı bile delip adamlarınızı öldürebilen silahlarla gelmeye başlayınca vay anam. O zaman takım halinde çeşitli silahlarla pusu kurup topluca, en fazla 7 kişi silahları boşaltıp sonra yaralıları tedavi ediyorsunuz.

UFO Aftermath, X-Com serilerinden farklı. Çok değil, ama farklı. Garip biolojik uzajlı zırhları ve araçları ve ekipman çeşitliliği ile, oldukça uzun ve detaylı konusu ile tamamen kendine has bir oyun. Ve de özellikle türü sevenlerin mutlaka oynaması gereken bir oyun.



LEVEL HIT



Artılar

Tekrar oynanabilirlik, tatmin edici oyun süresi, rahat arabirim, çeşitlilik, grafikler.

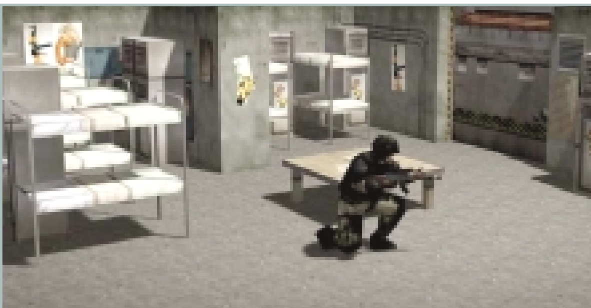
Eksiler

Vasat ses efektleri, yapay zeka problemleri, dengesizleşen zorluk. Tekrarlanan görevler.

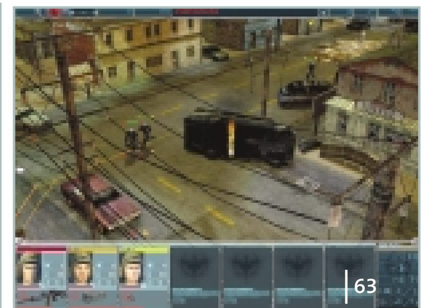
Level Notu











Evim evim güzel evim...

HOMEWORLD 2



Verilen onca savaştan sonra büyük yolculuk tekrar başlamak için sona erdi

Bilgi için: www.homeworld2.com **Yapım:** Relic Entertainment **Dağıtım:** Esen Elektronik **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji **Multiplayer:** Internet ve Ağ üzerinden 6 kişi
Minimum Sistem: 833Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, 1.2 GB HDD Alanı **Önerilen Sistem:** 1.4 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı **İngilizce:** Normal

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

Zavallı Hiigara halkı milyonlarca ışık yılı yol tepip, yerçekimsiz ortamda kan gölü nasıl olur öğrendikten sonra evlerine geri dönmeyi başarmışlardı. Uygarlıklarını yeniden kurup mutlu mutlu hayatları sürdürmeye başladılar. Ancak oyun yapımcılarına rahat batınca "e hadi aynı oyunu en son imkanları kullanarak yapalım" dediler ve kolları sıvadılar.

Senaryo ilk oyun kaldığı yerden devam ediyor sayılır. Hiigara halkı düzenlerini kuruyorlar ediyorlar, bu arada üçüncü "Hyperspace Core" bulunuyor. Bu sırada Taiidan yeni bir lider ile tekrar piyasaya çıkıyor. İsim benzerliğimizden hoşlanmadığı için Makaan kendini Sajuuk-Khar olarak lanse ediyor. Psikolojisi bozuk olan arkadaşımız seçilmiş kişi olduğunu söylemekten de geri kalmıyor. Makaan galaksi sakinlerine kan kustura kustura geliyor ve Hiigara'yı kuşatma altına alıyor. Savaşı kazanamayacaklarını bilen kara bahtlı lider Karan S'jet halkını topluyor ve yeni inşa edilen ana gemileri "The Pride of Hiigara"ya doldurup yeniden yollara düşüyor. İşte bu nokta biz devreye giriyoruz.



E güzel işte, neden dalga geçiyorsun?

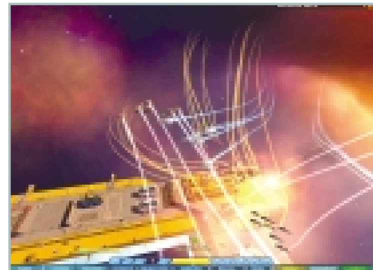
1999 yılında piyasa çıktığında ortalığı gerçekten kasıp kavurmuştu Homeworld. Atmosferi, grafikleri, müzikleri ve ilk kez karşımıza çıkan 3 boyutlu evreni ile bir baş yapıttı. Benim dalga geçiyor olmamın sebebi ise, aynı oyunun 4 yıl sonra tekrar önümüze koyulmuş olması. Grafiklerin kat kat daha iyi olması, müziklerin muhteşem oluşu ya da atmosferin yoğunluğu bu gerçeği göz ardı etmeme engel değil. Ama bütün bunlar Homeworld 2 kötü bir oyun demek değil. Tam aksine dört dörtlük bir oyun.

İlk oyundaki kontrol sistemi olduğu gibi aktarılmış. Monitöre baktığınızda yabancılık çekeceğiniz hemen hemen hiç birşey yok. Üç boyutlu ortamda bile olsa oyunumuz gerçek zamanlı bir strateji oyunu. Anagemi üssümüz, yine "Resource Collector"lar (kaynak toplayıcılar) ile astreoidlerden kaynak topluyoruz. Savunmasız kaynak toplayıcılar işlerini görürken korumamız gerekiyor. Ana geminizin güvenliği için bir sürü ıncık cıncık birim üretiyor sonra onları o bu şu dizilişlere sokuyorsunuz: Saldırgan, pasif, defansif. Sadece üç adet diziliş olması kötü tabii. Hatırladığım kadarı ile ilk oyunda daha fazla seçeneğimiz vardı (hatırlamıyorum biliyorum).

Arabirim oldukça kibar. Her şeye sadece fare kullanarak kolayca kumanda edebiliyorsunuz. Oyun içinde varolan tüm kontroller tek bir panelde toplanmış ve kullanımları çok rahat. Zaten genel anlamda bir değişiklik yok sayılır. Tek değişiklik ekrandaki cisimler hakkında çok daha fazla bilgi edinebiliyor olmanız. Gelenin düşman gemisinin "Scout" ya da "Frigate" olduğunu görebilmek oldukça yararlı. Ekranın alt kısmını boydan boya kaplayan panelde ekranda seçtiğiniz birimin tüm özelliklerini görebiliyorsunuz. Küçük gemiler için gereksiz, ama büyük



Güzelim Hiigaara ve savaşın yeni izleri.




Karmaşaya aldanmayın, herşey çok basit.

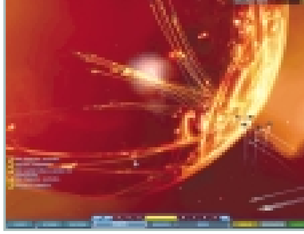

Sinan bu ne yemiş peki? Kesinlikle fasulyeden daha sağlam bir şey.

ve yok etmesi zor gemilerde oldukça yararlı veriler almanızı sağlıyor. Genelde ortalık karışınca taktik ekrana geçildiğinden burada da işimizi kolaylaştırıyor.

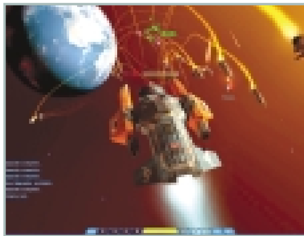
Hastayım karizmana "çuuuuzın van"...

Ortalığın karışması da aslında pek önemli değil. Yapay zekâ hem düşmanlarınız hem de sizin adınıza dört dörtlük kararlar veriyor. Birimleriniz görüş alanlarına giren düşmana otomatik olarak saldırıyor. Siz aksini söylemedikçe tabii. Her biriminiz kendi özelliklerine uygun düşman birimi ile çarpışıyor. Yani bombardıman gemileri gidip it dalaşına girmiyor. Bu noktada minimum müdahale yeterli oluyor. Yani stratejik bir geri çekilme ya da başka bir şey. Bunun dışında birimleri kendi başlarına bırakabilir ve görsel şölene seyirci olabilirsiniz.

Çarpışma sahneleri yine muhteşem, yine muhteşem. Yakınlaşma sistemi ilk oyunla aynı. Yine en ufak ayrıntısını görene kadar gemilerin dibine girebiliyor ya da uzaktan havai fişek gösterisini izleyebiliyorsunuz. Kilometrelerce uzunlukta bir geminin etrafında çarpışan gemileri görünce, Robotech serisi geliyor aklıma hep. Amcalar Bump-Mapping kasmışlar. Gemiler yada astroidlere yakından bakarsanız görmeniz mümkün. Bunlar dışında gezegenler de (nadiren görebiliyorsunuz) çok hoş gözüküyor. Kimin inşa ettiği bilinmeyen eski gemilerin kalıntıları gibi ayrıntılar ise









manzarayı hiç boş bırakmıyor. Birçok kez kurulmuştur bu cümle, ama insanın oyunu bırakıp uzay boşluğunu seyredesi geliyor.

Akıllıca oynarsanız her şey böyle güllük gülistanlık. Paldır küldür gidiyorsanız çok kısa zamanda zavallı durumuna düşebiliyorsunuz. Oyun zaman zaman çok zor olabiliyor. Sayı üstünlüğü genelde pek bir şey ifade etmiyor. Daha çok birimlerin çeşitliliği önemli. Topladığınız kaynakları ve ürettiğiniz birimleri bir sonraki bölüme taşıyorsunuz. Bunu düşünerek ne kadar az zarar ile çıkarsanız o kadar iyi. Görevler biraz daha çeşitlenmiş ve kontrol edilebilir devasa gemilerin oyuna girmesi ile ortalık renklenmiş. Dev gemilerin içinde (evet içinde) küçük gemilerle dolaşmak çok eğlenceli. Hele bir de it dalaşına girdiniz mi tamam.

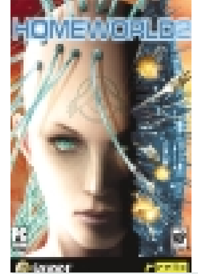


Temcit Pilavı

Çok oyuncu ortamında hemen hemen hiçbir değişiklik yok. Hiigara yada Vaygr olarak oynayabiliyorsunuz. Aynı anda en fazla 6 oyuncu oynayabiliyor. Bu oyun için oldukça iyi bir sayı bence. Altı ayrı filonun birbirine girmesini görmek istiyor insan. Tek büyük yenilik artık anagemi yanında bir de Fleet Carrier ile başlıyorsunuz. Yani araştırma geliştirme işlerini iki ayrı noktada yapabiliyorsunuz. Bu da geliştirilebilecek stratejileri oldukça arttırıyor.

Oyunun müzikleri yine muhteşem ve görsel güzellik ile uyum içinde Atmosfer dört dörtlük. Ara videolar oldukça kaliteli. Seslendirmeler ise sinema filmlerine taş çıkartıyor. Oyun çizgisel ve önceden belirlenmiş olaylarla (scripted events) dolu olsa bile atmosfere öyle bir kaptırıyorsunuz ki zaten nereye çekse o tarafa gidiyorsunuz. Bir an şikayet etmek geçmiyor aklınızdan. İlk oyunu yeniden pişirip önümüze koymuş olsalar bile diyeceğim şudur: Böyle temcit pilavına can kurban.

LEVEL HIT



Artılar

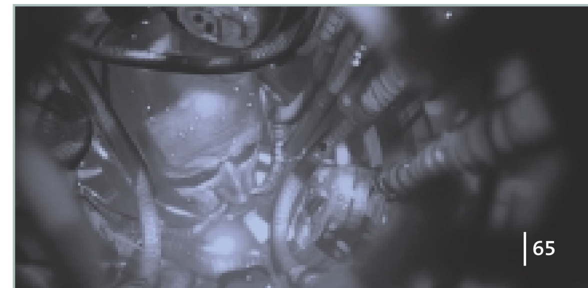
Grafikler olabileceğinin en iyisi. Atmosfer muhteşem. Kullanımı kolay arabirim.

Eksiler

İlk oyundan teknoloji dışında pek farkı yok. Benzer senaryo yer yer sıkabiliyor.

Level Notu





Uzayda Sims keyfi

SPACE COLONY

Toplayın kaveden adamlarınızı, uzayda koloni midir, nedir; ondan kurucaz işte!

Bilgi için: www.fireflyworlds.com **Yapım:** Firefly Studios **Dağıtım:** Gathering of Developers **Tür:** Strateji **Multiplay:** Yok **İngilizce gereksinimi:** Normal
Minimum Sistem: 800MHz işlemci, 64MB RAM, 4MB ekran kartı **Önerilen Sistem:** 1.2 GHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı

Güven Çatak
guven@level.com.tr

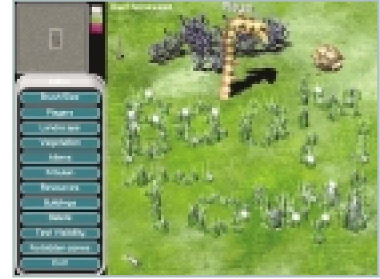
Oldum olası uzaya gitmeye çalışıyoruz. Dünyanın sonu gelecek, yaşam kaynakları tükenecek diye, bir an önce başka bir gezegene kapağı atmaya çalışıyoruz. Bu hayalimizi avutmak adına çektiğimiz bilimkurgu filmlerinde steril koloniler kuruyor; yerçekimiyle dans ediyoruz. Ama bir de madalyonun öbür (ve daha gerçek) yüzü var ki o da insanın her yerde insan olması. İnsan ister dünyada, ister uzayda olsun, alışkanlıklarından vazgeçmeyecek ve gittiği yere onları da beraberinde götürecektir. Space Colony de bunun eğlenceli bir ispatı aslında. Koloni işi tamam ama bakalım uzayda birbirimizle geçinebiliyor muyuz? Star Wars da böyle başlamış olmalı herhalde.

Uzayda hayat bir başkadır...

Space Colony adından anlaşılacağı üzere uzayda kolonileşme üzerine bir oyun. Koloni kurmak bakımından bir strateji ama kolonide yaşamak bakımından da bir simülasyon olarak ele alınabilir. Amaç, kontrolünüz altındaki farklı karakterlere ve alışkanlıklara sahip bir grup 'orijinal' insanı bir arada çalıştırmak; farklılıklarını bir kenara bırakıp, onlardan verim almak. Aksi takdirde insanlık için büyük bir adım olan 'uzayda yaşam', sizin için küçük bir adım olabilir.

Oyunun ana karakteri Venus Jones adındaki bir hatun. Kendisi sağlam bir madenci ve emekli olması için bir maden işletmesi daha kurması yeterli (ve daha sadece 23 yaşında!). Tabii tahmin edeceğiniz üzere, psikopat patronu Jones'u rahat bırakmıyor ve ekibini adam edene kadar ona emirler yağdırıyor. Oyunda birbirinden renkli 20 karakter var. Emin olun her birini gözünüz bir yerden ısıracak. Karakterler gerçekten 'orijinal'. 40'lık akşamcı Tami, irikıyım motorcu Stig, titizlik hastası Harvard'lı Dean ve android ustası bunak Mr. Zhang bunlardan sadece birkaçı. Koloni kurmanın yanı sıra bir yandan da amaç The Sims'de olduğu gibi adamlarınızı mutlu etmek. Çünkü ne kadar mutlu olurlarsa, o kadar uzun ve etkili çalışırlar. Tabii güzel Venus de emekliliğine bir adım daha yaklaşmış olur.

Adamlarınızı bir arada çalıştırabilmek için, onları iyi tanımalı ve huyuna suyuna göre iş vermelisiniz. Örneğin Japon punk-rock ikilisi Nikita ve Hoshi'yi birbirinden ayırıp, farklı işlere vermek çok yanlış olur. Adamlarınızın birbiriyle anlaşması için onlarla yakından ilgilenmeniz şart. Akşamdan kalma Tami sorun mu yaratıyor, hemen uzay istasyonunuza bir 'sanal hücre' satın alın ve onu kendine gelene kadar tecrit edin. Adamlarınızın psikolojik problemleri varsa robot terapistlerin hizmet verdiği bir 'rehberlik servisi' satın almak iyi bir hamle olabilir. Bir de tabii adamlarınızın yemek,



uyku, temizlik, sosyalleşme gibi temel ihtiyaçları var ki onları zaten gidermelisiniz. Eğer koloninizi çöp götürüyor ve doğru düzgün yemek yiyecek yer yoksa adamlarınız suratını asacak ve işlerinde verimsiz olacaklardır (hatta ihtiyaçları kritik noktalara ulaşınca sinir krizi bile geçirebiliyorlar).

Sizinki can da onlarınki pat...

Space Colony üç oyun moduna sahip. İster Venus Jones'un emekliliği için görevden göreve koşuyor (Space Colony), ister askeri, ekonomik veya turistik temalı ekstra 24 göreve göz atıyor (Galaxy), isterseniz de serbestçe kolonileşiyorsunuz (Sandbox). Hangi modu seçerseniz seçin, sizi ne uzaylılar, ne de kaynak yönetimi zorlayacak; esas olay ekibinizi adam etmekte. Çünkü onlar herhangi bir real-time stratejideki piyonlardan çok farklılar. Başlarına buyruk hareket edebiliyor ve birbirlerinden etkilenebiliyorlar. Ekibin motivasyonunu yüksek tutmak çok önemli. Elinizdeki çeşitli oyuncakları kullanarak onları oyalayabilir, ihtiyaç çubuklarını doldurabilirsiniz. Örneğin 70'lerden kalma bir 'Cumartesi Gecesi Ateşi' disko pisti, 'müzik ruhun gıdasıdır' anlamında oldukça iyi bir seçim. Ayrıca yalnızların eş bulması için de ideal bir



Onlar başarının ta kendisi...


Grafikler de oldukça şirin ve nostaljik.



İşte Venus, ekibin lideri...

mekan. Daha zıpır karakterler için yer çekimsiz serbest düşüş kabini de hiç fena bir fikir değil. Hatta bir golf sahası bile yapabilirsiniz ama öncelikle araziyi uygun hale getirecek teknolojiyi satın almalısınız.

Karakterlerinizi tatmin etmenin yanı sıra onları çalıştırmalısınız da. Koloni için enerji, oksijen ve yiyecek gerekli. Büyük patron için de madenler tabii ki (çıkardığınız maden kadar maaş alıyorsunuz). Ayrıca çöpleri de temizlemelisiniz; hijyen ve huzur için. Para kazanmanın başka bir yolu da koloninizi turistik bir beldeye dönüştürmek. Bu da ancak oteller, restoranlar, garip yaratıkların sergilendiği uzaylı bahçeleri, vb. yerler ile mümkün. Gelen turistlere rehberlik yapmak da çok önemli; yoksa ortalık bir anda karışıveriyor. Kolonininizin neşe kaynağı olan uzaylıları da unutmayalım. Çok çeşitliler; zararlısı da var, zararsızı da. Özellikle askeri görevlerde onlarla oldukça sıkı fıkı oluyorsunuz. Saldırgan olanlarını üsten uzak tutmak için savunma lazerleriniz, misilleriniz ve robot bekçi köpekleriniz var. Tabii bu tip giderlere fon ayırmak patronun onayına bağlı, yani dolayısıyla çıkardığınız madenlere. Kısacası geniş bir yelpazeniz var ama paranız olduğu sürece uygulama yapabiliyorsunuz.


Herkesin bir yatağı ve bir kankası olmalı.

Eskiye özlem...

Space Colony görsel açıdan çok şirin bir oyun. Her şey rengarenk ve ölçeksiz. Karakterler neredeyse yapılar kadar. Grafikler yeni bir şey vaat etmiyor ama zaten oyunun genelinde nostaljik bir hava var. Karakterlerin davranış biçimlerini animasyonlarından (ve yataklarından) anlayabiliyoruz. Uzaylılar ise daha çok Star Trek'in orijinal dizilerindeki acayip yaratıklara benziyor. Seslendirme hiç fena değil ama o kadar çok aynı espriler yapılıyor ki 'yeter' diyebiliyorsunuz. Müzikler vasat ama neyse ki kendi mp3'lerinizi oyuna yükleyebiliyorsunuz. Ayrıca görevlerden sıkıldaysanız (ki sıkılacaksınız), oyunun arazi ve senaryo editörleriyle kafanıza göre takılabilirsiniz. Ana menü özellikle çok eğlenceli, oyuna girmeden biraz izlemenizi tavsiye ederim. Yalnız kontrollerin düzenlenmesi gerek. Ne sol tık, ne sağ tık anlayana kadar karakterler ortalığı karıştırıveriyor. Zaten oyunun bence genel bir filtreye ihtiyacı; bazen kendinizi çarşamba pazarının ortasında bulabiliyorsunuz. Space Colony, bazı kusurlarına rağmen eğlenceli bir oyun. En azından grafikleri ve oynanış biçimiyle eski günleri hatırlatması bakımından beni tatmin etti.



Artılar

Şirin, nostaljik grafikler. Orijinal karakterler. Sağlam espriler.

Eksiler

Karmaşık oynanabilirlik. Tekdüze görevler. Tekrar eden replikler.

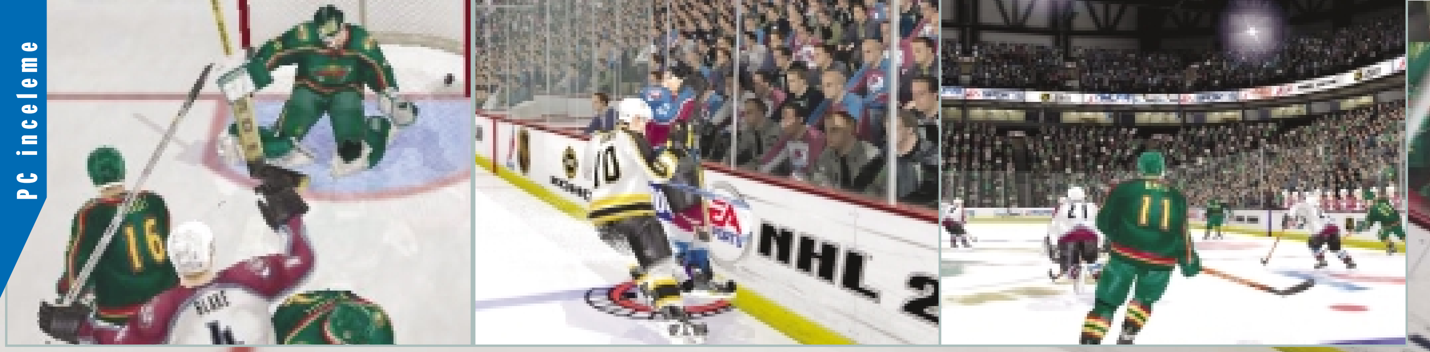
Level Notu





Oyunun çok eğlenceli bir ana menüsü var.


Özellikle dolaşımı iyi tasarlamak size zaman kazandıracaktır.



Bundan daha iyi ne yapılabilir ki?

NHL 2004



LEVEL CLASSIC

Makyaj üstüne bir makyaj daha mı gelecek diye düşünürken, karşıma bambaşka bir oyun çıktı

Bilgi için:www.easports.com **Yapım:** EA Sports **Dağıtım:** Aral İthalat **Tür:** Spor **Multiplayer:** Internet ve Ağ üzerinden **İngilizce:** Normal
Minimum Sistem: 700Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 800 MB HDD Alanı **Önerilen Sistem:** 1Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

NHL serisi 2003 yılında az da olsa değiştirdiği çizgisinden sonuna kadar sapmış bu sefer. Bu iyi haber mi kötü haber mi az sonra anlayacaksınız arkadaşlar. Diğer birçok oyunun aksine spor oyunları genelde sessiz sedasız çıkıyorlar piyasaya. Yurt dışında biraz farklı tabii ama bizde durum bu maalesef. Adam öldürmekten, kaynak toplamaktan, karakter geliştirmekten, karşısındakini kafasından vurmaya çalışmaktan hala baymadıysanız ne oyun ne de yazı size göre değil.

NHL geçtiğimiz yıl çizgisinden fazlaca sapmadan bir çok yenilikle gelmişti önümüze. Oynanabilirlik, grafik, ses gibi gelişmelerden çok online muhabbetine fazlaca yüklenilmişti. Makyaj üstüne bir makyaj daha mı gelecek diye düşünürken, karşıma bambaşka bir oyun çıktı. "Biliyorum ben bu oyunu, hem süper oynarım bak ona göre" şeklinde muhabbetler yaparken neredeyse sıfırdan başlamak ürküttü beni.



Arcade öldü...

NHL'in arcade oyun tarzı sizlere ömür. "Gerçekçilik" kelimesini bir çok oyun için kullandım bugüne kadar. Hatta her NHL yazımda sıkça geçti. Bu kelime anlamını ilk kez buluyor gibi hissediyorum şimdi ise. Artık ne roket gibi paslar, ışık hızıyla çekilen şutlar var. Ne yanından geçtiğiniz adama uçarak Body Check atabiliyorsunuz, ne de 3 kişinin arasından hasarsız çıkabiliyorsunuz. Paslar güdümlü değil artık. Göremediğiniz birine pas atamayacağınız gibi, sizi göremeyen biri de pası alamıyor. Arkanızda olan birine çarpamayacağınız gibi, size arkası dönük biri de size çarpamıyor. Cümleler altı yaş grubuna bir şeyler anlatıyormuşum hissiyatı veriyor belki. Ama ne diyebilirim ki bu durum da. Gerçek hayatta ne nasılsa oyunda da aynı şekilde. Grafik, ses vs diyeceğiz ama EA ekibi bunlardan çok daha fazla uğraşmışlar oyuncular ve animasyonları ile. Oyuncunun animasyonlarının büyük bölümünü oyun esnasında kaçırıyor olsanız bile en azından tekrarları seyredin. Motion Capture üstüne güzel bir ders veriyorlar oyun yapımcılarına. Sürekli hareket halinde bir sürü oyuncunun hareketleri o kadar gerçek ve akıcı ki anlatmaya imkan yok. Mesela hızla giden bir oyuncu aniden fren yapıp ters yöne doğru kaymaya başlıyor. Bu hareket gerçekleşirken, fren yapmak için gövdesini arkaya yatırması, kalçasını çevirip buza yüklenmesi, kolların bükülmesi ve Puck'ı ters yöne çekişi, ters yöne doğru ilk adımını atışı ve devamını birebir görüyorsunuz. Oyuncular olmadık şekillerde bükülmüyor, eğilmiyor, katlanmıyor. Buz üstünde nasıl hareket edilir ise o şekilde hareket ediyorlar. Bu sporla ilgilenen yada televizyonda vs seyretmiş olanlar çok daha rahat fark edeceklerdir bunu. Grafiklerdeki önemli değişikliklerden biri de seyirciler. Artık 2D bir tek seyirci bile yok. Garip ama gerçek. Tüm seyirciler 3D ve erkek (ahaha bu neden


Sopana mukayyet olsan kardeş.


Ciyaaaaaaaaaaak!

ben de anlamadım). Gerçi 5 – 6 farklı seyirci tipi var ama yine de oldukça güzel gözüküyor saha. Bütün bunlar ile bu kadar uğraşılmış olması boşuna değil.

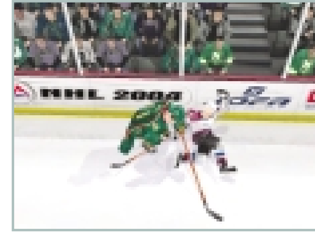
Yaşansın Dynasty

Artık arcade tadında bir oyun yok önümüzde. Hokey simülasyonu denecek hale gelmiş. Neden bir önceki cümlenin sonunda "maalesef" yok diyorsanız, gerek yok çünkü. NFL'de karşımıza çıkan "Owner" benzeri "Dynasty" modumuz var artık. Önceden sadece sahaya çıkacak oyunları belirler, stratejilerimizi belirler, sahaya dökülürdük ardından. Şimdi ise bir hokey takımının yöneticisi olarak kolları sıvıyoruz. Sadece oyuncular ve taktikler ile sınırlı değiliz. Bilet fiyatlarından, oyuncu maaşlarına, oyuncu alım-satımından, soyunma odasındaki tuvaletin yapımına kadar her türlü sorumluluğu sırtlanıyoruz.

Geçen yıl tanıştığımız yeni arabirim biraz makyajlanmış sadece. Kullanımı hala çok kolay ve kesinlikle kaybolmuyorsunuz menüler arasında. Dynasty moda başlarken önce, resmimizi ve ofisimizin tarzını seçiyoruz. Seçtiğimiz takıma göre arka plan resmi değişiyor. Basit ama hoş bir ayrıntı. Takımımızı da seçtikten sonra işe başlıyoruz. Ana ekran da takvim duruyor. Burada oynanacak maçlar işaretli. Oynanmış olan maçların da skorları mevcut. Boş olan günlerin üstüne çift tıklayıp takıma antreman yaptırabiliyoruz. Yapılacak antremanın niteliği oyuncuları direkt olarak etkiliyor. Kısa antremanlar yada boş günler moral olarak artı puanlar getirse de, oyuncuların hamlaşmalarına neden oluyor. Tam aksi uzun antremanlar da oyuncuların özelliklerine artı etki etse de morallerini düşürüyor ve yorgunluklarını arttırıyor. Burada çok hassa bir denge kurulmuş, oldukça başarılı. Sol taraftaki menülerden ofisiniz, taktikler, oyuncu alım-satımı vs gibi bir çok özelliğe ulaşabiliyorsunuz. Genel amaç takımın başarılı olması. Sizin yönetici olarak amacınız ise takım sahiplerini mutlu etmek ve işsiz kalmamak. Sıkı maçlar ve iyi skorlar her zaman daha fazla seyirci demek ve daha fazla seyirci de daha fazla para. Oyuncuların maaşlarını kısıp, bilet fiyatlarını arttırabilir, kısa vadede çok para yapıp, uzun vadede işten atılabilirsiniz. Denklem bu.


John Woo filmi gibi mübarek


işte Klonlanmış 3D seyirciler ve hüzünlendikleri an.


"Hayat belini bükmüş" buna diyorlar sanırım

EnEyçHeLL...

Bunun dışında bildiğimiz diğer klasik modlar var. Hemen oyna, internette oyna, oynama çık dışarı gibi. Kendi oyuncumuzu yada takımımızı yaratabildiğimiz bölüm var bir de. Gerçi eskiden olduğu gibi resim koyamamak kötü. Oyunda NHL den 30, Avrupa profesyonel liglerinden 40, 20 ulusal takım mevcut. Bu takımların oyuncularının her şeyi birebir aynı iken gerçekleri ile sizin olamamanız çok fena (ciddiye almayın kapris yapıyorum). Oyuncular muhteşem görünüyor, siz görünemiyorsunuz olacak iş mi?

Başka söze gerek yok

Ses olayına değinelim azıcık. Dan Taylor amca gitmiş yerine yeni bir amca gelmiş (sunucu). Oyun içi efektler çok gerçekçi. Abartılı bam güm sesleri yok. Kavga olaylarında biraz komedi yaşanıyor. Kavgalarda iki yumruk, iki blok tuşumuz mevcut. Kavga etmemiz illa gerekmiyor ama. Kavga çıkması muhtemel anlarda ekran da Fight yazısı çıkıyor. "F" tuşuna basarak kavgaya girişebiliyor, yada basmayarak kendi yolunuza gidebiliyorsunuz. Seslere dönelim. Efektler değdim gibi iyi, ancak müzikler muhteşem. Parça seçimleri çok başarılı. Yani bu oyunun atmosferini şu tür müzik verir diye bir şey yok zaten. Seçip seçip koymuş amcalar parçaları, iyi de olmuş. Bir de ekranın sol alt köşesine menü yapmışlar. Müzik setinizi kullanır gibi rahatsınız bu konuda da.

EA Sports spor oyunlarını bir adım daha öteye taşıyor. Şu ana kadar çıkan en derin ve en başarılı NHL oyunu. Mutlaka edinin.

LEVEL CLASSIC



Artılar

Gerçekçilik çok yüksek. Dynasty modu grafik, ses ve atmosfer gibi muhteşem.

Eksiler

Bazı ufak tefek grafik hataları.

Level Notu





Savaşın bittiğini sanıyorduk...

C&C GENERALS ZERO HOUR

Çok yanılmışız....

Bilgi için: www.eagames.com **Yapım:** EA Games **Dağıtım:** Aral İthalat **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji **Multiplayer:** Internet ve Ağ üzerinden **İngilizce Gereksinimi:** Az
Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 1.4 GB HDD Alanı **Önerilen Sistem:** 1.8 Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

Westwood adının anılmadığı ilk C&C oyunu olan Generals çıkalı yaklaşık 8 ay oldu. Generalleri raflara geri püskürtmüşken Zero Hour ile tekrar cepheye döndüler. Birileri zamanında "savaşma seviş" demiş ama sallayan kim? Gelin yine yapalım, akabinde yıkalım.

Zero Hour bir genişleme paketi. Ama son zamanlarda çıkanlar gibi değil, ne mutlu. Kendisi iki CD ve oyuna artı olarak 1.4 GB yer daha istiyor sabit diskte. Böyle geniş geniş gelip yerleşince insan merak ediyor "ne doldurmuşlar bunun içine bu kadar" diye. Yeni birimler, birimler için yeni geliştirmeler, yeni haritalar, her grup için devam senaryoları, yeni alt gruplar ve yeni bir tek kişilik oyun modu. Anlayacağınız EA, WESTWOOD isminin anılmaması için elinden geleni yapmış.

Jarmen Kell

Grafiklere biraz makyaj yapılmış. Bunu her an görmeseniz bile yeni patlama efektleri ve çarpışma sahneleri çok daha başarılı. Hava şartları oyuna direkt olarak etkide bulunmuyor olsa bile efektler yenilenmiş ve daha hoş olmuşlar. Oynanabilirlik üzerinde en güzel gelişme Generals Challange modu ile gelmiş. Modda öncelikle bir general seçiyorsunuz ve diğer generaller ile tek tek



çarpışıyorsunuz. Toplam dokuz general var. Her birinin uzmanlık alanı farklı. Biri nükleer silahlarla kafayı bozmuş, biri hava kuvvetleri ile. Oldukça eğlenceli modumuz. Generalinizi seçtikten sonra Street Fighter tarzı yükleme ekranı çıkıyor karşınıza. Burada rakibinizi ve uzmanlık alanını görüyorsunuz. Her karşılaşma öncesi kısa video düşmanınızın üssünü gösteriyor. Bundan hemen sonra rakibiniz sizi sıkıntıdan öldürmeye çalışıyor.

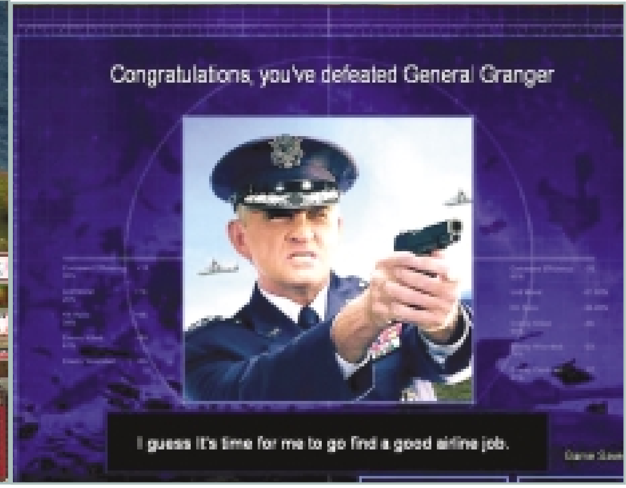
Generallerin tamamı geveze. "Aaaa kaynak mı kalmadı, yolliyim istersen ehehehehe" gibi cümleler kuruyorlar sürekli. Başlarda bunlara gülerken ortalık kızışınca oldukça can sıkıcı oluyorlar. Eğer düşmanınızı geri püskürtmeyi başarırsanız, çenesi kapanıyor. Aradaki sessizlik de ödülünüz oluyor. Pek orijinal bir fikir gibi görünmese de, oldukça başarılı. Her general kendilerine has birimlere ve geliştirmelere sahipler. Ayrıca stratejileri de birbirinden tamamen farklı. Uzman oldukları alana ağırlık vermeleri bir yana, genel taktikleri de benzerlik göstermiyor. Yapay zekâ da ki bu gelişme sadece General Challange ile sınırlı kalmıyor. Senaryoları oynarken de düşmanın ne kadar adi olabileceğine şaşıyorsunuz. Ama eski hamam eski tas olaylar da mevcut. Belli aralıklarla saldırılar, düşman birimlerin gücünüzü yok sayıp hep aynı noktalardan geçmeye çalışması gibi.

Genel senaryo GLA'nın, Akdeniz' de bulunan US donanmasını yok etme ça-



bası ve kısmen başarılı olunca başına gelenler üstüne kurulu. Ara videolarda sırf spikerleri görmekteyiz. Her grubun kendine ait televizyon kanalları durmadan yayın yapıyor. Çin'in BCTV, US'in BNN, GLA'nın ARC kanallarını çekiyor oyunumuz. Bölümler spikerler haberleri sunarken yükleniyor. Aslında video bitmeden genelde yükleme tamamlanmış oluyor. Ancak bahtsız olan bizler videoyu sonuna kadar seyretmek zorunda bırakılıyoruz. Eğer videoyu geçmek isterseniz "Alt+Tab" ile masaüstüne ve





tekrar oyuna dönmeniz gerekiyor. (hızlı bir sistem sahibi değilseniz denemeyin.). Senaryo dahilinde toplam 15 yeni bölüm mevcut. Seçtiğiniz zorluk derecesine bağlı olarak bu da oldukça uzun bir oynama süresi demek. Zaten oyunun başına oturunca 30 yeni ünite ve 20 yeni upgrade'i incelerken bayağı zaman harcıyorsunuz. Senaryo bölümlerin başında yer alan, oyun içi grafiklerle yapılmış minik videolarla destekleniyor. Ancak pek önemsiz kalıyor senaryo. Yani bir Red Alert havası yok. Zaten C&C Generals çıktığında en çok buna üzülmüştüm. R.A.' da ki videolar nerede, Generals nerede ahh ah.!



Black Lotus

Genelde tarafların güçleri dengeli. Dengenin bozulduğu anlar genelde süper silahların ortaya çıkış anları. Tek tip birimler ile savaşı kazanmanız genelde mümkün olmuyor. Sayı üstünlüğü ancak abartırsanız etkili oluyor. Savaş sahneleri göz dolduruyor. Yeni efektler bayağı renk katmış olaya. Ancak tanklar aynı anda ateş etmeye başladığında ekranın titremesi insanın midesini bulandırabiliyor. Süper silahlar bildik şeyler yine. Ama dediğim gibi dengesizliğin başladığı nokta. GLA'nın Scud Storm'u ve Çin'in nükleer silahları karşısın da, US'in Partical Cannon silahı oldukça zayıf kalıyor. Birim olarak GLA zayıf gibi gözükse de aslında diğer gruplara göre çok daha avantajlı.

Daha az para ve daha az birimle çok daha fazla zarar verebiliyorsunuz. Ayrıca birimlerinin çoğu hızlı olan GLA vur kaç taktiklerine çok daha fazla yatkın. Bir tutturdunuz mu üssün savunmasını aşmanız oldukça kolay ve içerden çökertmek daha basit düşmanı. Bunlar dışında bazı birimler biraz yararsız kalmışlar. Örneğin Generals oynarken Black Lotus yapar, hepinizin yakından tanıdığı (o nasılsa artık) Tanya tadında kullanırdım. Ancak o kadar çok birim ve bina gizli saklıları görür olmuş ki, kimseden habersiz adım atamıyorsunuz. Comanche helikopterleri daha az kullanışlı artık. Hem çok pahalılar, hem de oldukça zayıf. Gerçi bunun karşılığında oldukça yüksek ateş gücüne sahipler ama her hangi roketli bir birim yada AAA karşısında zavallılar. Çin'in ateş gücü biraz fazla gibi geldi bana. US ise fazla teknoloji kasmaktan aptal olabiliyor. Ayrıca bazı binaların inşa süreleri gereksiz yere uzun. Zaten sizi zırt pırt tehdit eden aklı oynak generallerin karşısın da gereksiz yere zaman kaybetmek ölüm anlamına gelebiliyor. Bunlar gibi daha birçok hata (bence) mevcut. Hepsini burada anlatmak mümkün değil. Kısaca, her birim karşılığında, rakibe bir birim verilmiş. Ama bunlar birbirlerine ilaç olurken oyun birazcık dengesini yitirmiş. Yapay zekaya karşı sadece işinizin uzamasına sebep olsa da, çok oyuncu modunda oldukça sorun çıkartabilir.

Colonel Burton...

Çok oyuncu demişken, Z.H. ile birlikte 25 yeni harita geliyor. ZH 1.01 yamasına da iki adet harita eklendi. Bununla beraber tam 27 yeni haritamız oluyor. Yamayı çekerseniz yukarıda bahsettiğim ve bahsetmediğim bir iki problemden acilen kurtulacaksınız. Oyuna 23 ayrı yerden girip iç dikiş atmışlar. Stealth özelliğine sahip birimleriniz sizin radarınızda da görünmesin istiyorsanız bilemem tabi. Çok oyuncu modunda artık alt grupları da seçebiliyoruz. Bunlar başka ülkeler değil oyuna eklenen generaller. US, Çin ve GLA için üçer ayrı general mevcut. Bu ülkelerin genel orduları ile beraber 12 ayrı ordudan birini seçip oynayabiliyoruz. Örneğin US'in 3 generali, süper Ssilahlar, lazer silahları ve hava kuvvetleri generalleri. Her general kendi uzmanlık alanına göre geliştirme ve silahlara sahip olduğu gibi, normalde sahip olduğu bazı birimlere de sahip değil. Yani hava kuvvetleri generali ile oynarken, kara birimlerinizin çok çeşitli yada güçlü olmasını beklemeyin. İki kişi oynarken pek sorun olmasa da, iki den fazla oyuncu var ise kağıt - taş -makas olayı yaşamanız muhtemel.

Ve tabii ki Sinan Akkol

Yine aşmışız karakter sayımızı. Kısaca toparlarsak, yeni efektler ve elden geçmiş grafikler, 30 yeni birim, 20 yeni upgrade, 15 yeni bölüm, 25 yeni harita, yeni oyun modu iki adet dopdolu CD. Bir genişleme paketinden daha ne isteyebilirsiniz ki?





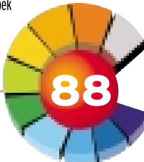
Artılar

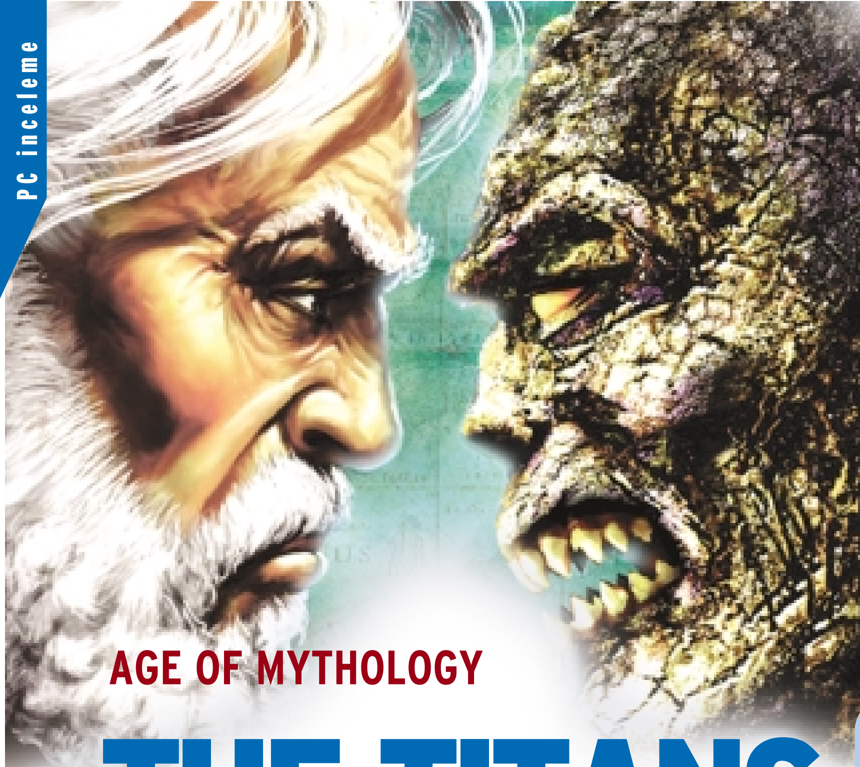
Dolu dopdolu. Tam manası ile genişleme paketi.

Eksiler

23 adet bug var :). Patchleyin hemen. Ülkeler arası güç dengesi pek sağlanamamış.

Level Notu











LEVEL CLASSIC

AGE OF MYTHOLOGY
THE TITANS

En büyük kötülerin uyanışı

Bilgi için: www.ensemble.com **Dağıtım:** Microsoft **Yapım:** Ensemble **Multiplay:** Internet ve Ağ üzerinden 12 Kişiye kadar **Tür:** Gerçek zamanlı strateji
İngilizce gereksinimi: Az **Minimum Sistem:** 500Mhz İşlemci, 128Mb Ram, 16Mb Ekran Kartı **Önerilen sistem:** 1Ghz İşlemci, 256Mb Ram, 32Mb Ekran Kartı

Ali Güngör 'Maniac'
gali@level.com.tr

The Titans geçen yıl ortalığı kasıp kavuran Age of Mythology için çıkan ilk görev pakedi. Aom' un bu kadar başarılı olmasının sebebi klasik Age of Empires serilerindeki ergonomiyi çok iyi grafikler ile birleştirmiş olmasıydı. Aslında oyunu başarılı yapan unsurlar saymakla bitecek gibi değil. Çünkü Aom nasıl bakarsanız bakın her yerinden kalite akan bir oyun. Üç boyutlu grafikleri ilk kez bu kadar detaylı bu oyunda gördük. Warcraft3 çıktığında bir şeyler gördüğümüzü zannediyorduk ama Age bunun aksini kanıtlamıştı. Çağlar, tanrılar ve tarafların farklılıklarının oluşturduğu stratejik çeşitlilik ise kolayca öğrenilip oynanan bu oyuna çok ama çok uzun bir ömür biçiyordu. İşte nihayet Titans karşımızda!

Atlantis'in batışından bu yana 10 koskoca yıl geçmiştir. Dağınık Atlantalılar biricik evlerini kaybetmenin boşluğunu içlerinde hissetmektedirler. Yerleşmeye çalıştıkları adacıklarda yaşamalarına yetecek kadar kaynak yoktur. Olmadığı gibi başka topraklara göçmelerine yarayacak gemiler inşa demezler çünkü bu işe uygun ahşap bile yoktur! Çaresizlik zamanlarıdır bunlar ve her şey Atlantis'in bilgelerinden birinin rüyasında göklere açılan bir kapının yerini görmesi ile değişir. Kayıp kahramanın oğlu Kastor'un da onayı ile göç ederler. Geldikleri yerde arayabilecekleri her şey vardır fakat iki de harap tapınak bulurlar! Bunlar Titanların, yani Yunan Tanrıların eskiden savaşıp yendikleri ve yerlerini aldıkları babalarının tapınaklarıdır. Atlanta'lılar şaşırır ve kararsız kalırlar, Yunan tanrıları onları terk ettiğinde Titanlar el uzattığına göre ne yapacaklardır? Böylece eski tanrılarını bırakıp Titan'lara inanmaya başlarlar ve eski tanrılar böylece geri dönerler dünyaya. Yunanlılar ve diğer eski tanrıların izleyicileri onlara karşı savaşmaya başladığında her ne kadar Atlanta'lılar şaşırsalar da karşılık vermeye başlar. Doğrusu Titanlar ile tanrıların mücadeleleri antik Yunan mitolojisinde en sevdiğim kısımlardan biridir. Tabii ki Aom'da direkt mitolojinin aynısı değil ama olaylar ve senaryo keşfetmesi çok zevkli şekilde hazırlanmış.

Kahraman Atlantis halkı!

Yunanlıların, Nordiklerin ve Mısırlıların mücadelesine katılan Atlantislilerin kendilerine has çok güzel özellikleri var. Köylüleri yanlarında çıkarttıklarını taşıyan hayvanlar ile beraber ve gittikleri kaynakları topluyorlar ama kasabaya taşımak zorunda değiller. Devamlı topluyorlar ve parasını bastırırsanız onları kahraman da yapabilirsiniz. Tabii Nordik'lerdeki gibi kesip biçen bir kahraman olmuyorlar, sadece Myth ünitelerine kar-







şı biraz etki kazanıyorlar ve daha hızlı kaynak toplayabiliyorlar. Ayrıca en kullanışlı yanları da Relic'leri taşıyabilmeleri. Fakat buna karşılık daha pahalı ve öldürüldüklerinde yerlerine konmaları daha zor. Aslına bakarsanız sadece köylüleri değil askerleri de tek tek kahramana çevirebiliyoruz. Bunun sonucunda mitolojik yaratıklara iyi karşı koyabildikleri gibi genelde biraz daha güçleniyorlar. Fakat bu seçenek ve gelen Atlantis üniteleri birazcık pahalı. Ayrıca favor'u yerleşim yerleri kurarak alıyorsunuz. Mitolojik ordular için geniş sınırlar gerekiyor.

Bütün ünitelerden bahsedip de keşfetme hevesinizi kırmak istemiyorum doğrusu, ama çok güzel olmuşlar bilesiniz. Oynayın yani! Ve mucizeleri de çok güzel hale getirmişler, basit mucizeler birkaç kere yapılabiliyor ve bir şeyleri değiştiriyorlar. Mesela askerlerinizi güçlendiren mucizeler olduğu kadar düşmanları birbirine düşüren yeni mucizeler de var.

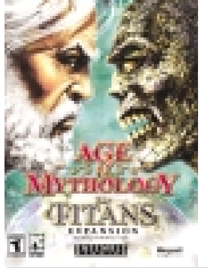




Atlantis'i oynarken en çok hoşuma giden kendi ünitelerinin tarihini daha doğrusu efsanelerini okumak oldu. Oyunu oynamak için normalde çok iyi bir İngilizce gerekmese de okumayı sevenlere İngilizce'lerini geliştirip canlı tutmaları için iyi bir fırsat. Yani pek okumadan gaz olup oynayanlara tavsiyem arada bir kendinizi serbest bırakıp rahatlayın, kasmayın omuzlarınızı ağrıtmayın sırtınızı. Gidip bir içecek bir sandviç hazırlayın kendinize ve gelip biraz oyun dünyasını keşfedin, öğrenin ve eğlenin. Oyunların en güzel yanı insanın normalde her şeyi birden yapmaya fırsatı olmasa da ona bu fırsatı vermesidir. Tek bir oyun ile birbirinden bağımsız sürüyle alanda bilgi ve kültür sahibi olabilirsiniz. Age of serisi neden bu kadar seviliyor? Türkiye' de pek çok kişi tarihi bu oyundan öğrendi de ondan.

Yeni bir taraf eklemelerine ve bu tarafın her ünitesinin yepyeni olmasına, diğer taraflara da pek çok eklemeler yapılmasına rağmen oyun mükemmel bir şekilde dengelenmiş. Ayrıca artık Titanlar sayesinde uzun çok oyunculu oyunların sonundaki herkes temkinli davrandığında oyunun dengede kalması halledilmiş. Sizin kendi Titan'ınızı uyandırmanız olayı bitiriyor. Titanlar savaşırken koca haritada delikler açılıyor, dağlar sarsılıyor, koca ordular ve şehirler ayaklarının altında eziliyor. Collosuslar bunların yanında bez bebek gibi kalıyor ve neden hapsedildiklerini anlıyorsunuz. Yani tam oyun durağanlaştı derken kıyamet kopuyor ve manyak eğlenmeye başlıyorsunuz! Doğrusu Aom'a yepyeni bir soluk üfleyip yeniden canlandırmışlar. Taptaze nefesi ile tekrar adamı gaza getirip makinenin başına Age of Mythology'e bağlıyor bu görev paketi. Strateji severlerin kesinlikle kaçırmaması gerek, AoM' u kaçırdıysanız da ikisini birlikte alıp AoM' dan başlayabilirsiniz. Tavsiyem ilkini de oynayacak olsanız Titans'ı da kurmanız. Bugün hala grafikleri ve atmosferi bu oyun kadar sağlam başka bir strateji olmadığı düşünülürse kaçırmayın.

LEVEL CLASSIC



Artılar

Yeni bir senaryo ve ırk, güçlendirilmiş mucizeler, oyunun kilitlenmesini önleyen Titanlar!, multiplayer daha iyi çalışıyor, oyunu yeniden canlandırıyor ve daha heyecanlı hale getiriyor.

Eksiler

Vasat ses efektleri, yapay zeka problemleri, dengesizleşen zorluk. Tekrarlanan görevler.

Level Notu



"Ters" bir golf oyunu...

OUTLAW GOLF 2



Golfle kumarı aynı potada eritmek...

Bilgi için: www.simonsays.com/ssimkt/outlawgolf **Yapım:** Hypnotix **Dağıtım:** Simon & Schuster Interactive **Multiplay:** Var **İngilizce gereksinimi:** Hiç
Minumum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı **Önerilen Sistem:** 2.0 Ghz işlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Aslında piyasada çok fazla golf oyunu yok. Hatta en son ne zaman golf oyunu oynadım, ne zaman yazdım hatırlamıyorum. Piyasada olanları ise birbirinden ayırt etmek zor. Zaten bir golf oyunu ne kadar farklı olabilir ki, bir golf sopası, bir delik ve oyuncular... Değil mi? Değil! Outlaw Golf, "mini golf" oyunlarından sonra çizginin dışına taşan, test dairelerini taşırarak dolduran ilk golf oyunu (sırf o daireleri doldurmayayım diye sınava girmedim kaç yıl be).

Svisss!!!

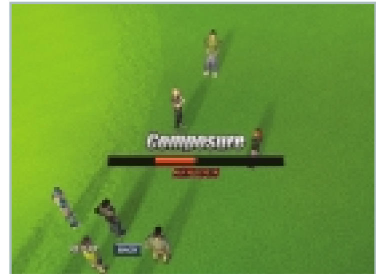
Outlaw Golf'ü diğer golf oyunlarından ayıran belli başlı şeyler var. Bunlardan ilki renkli ve eğlenceli karakterler. Her karakterin bir de yardımcısı var. Her oyun arasında seçtiğiniz karakterle yardımcısı birbirine sataşıyor; birbiriyle tartışıyor, konuşuyor hatta kavga ediyor. Karakterlerin pek normal olmadıkları da bir gerçek. Mesela Summer lezbiyen! Ve yenildiği zaman sinirlenip yardımcısı Autumn'ın poposuna vuruyor! Oyunda sırf bu ara sahneler için "Player Reaction" adında bir ekran yapmışlar.

Oyunun eğlencesi ve rengi sadece karakterlerinde değil. "Arcade" tadında hazırlanan Outlaw Golf'te, seyirciler de oyuna dahil edilmiş. Nasıl mı? Diğer golf oyunlarındaki seyirciler 2D ve kartondur. Hiçbir şekilde haraket etmezler ve hiçbir şeye tepki vermezler. Hatta top içlerinden geçer gider, umursamazlar. Outlaw Golf'te ise çevredeki seyircilerin tamamı 3D. Ve kafanızı onlara doğru çevirdiğinizde, topa vuracaksınız sanıp bağırarak sağa sola kaçışıyorlar. Yani aynı Carmageddon'daki yayalar gibi... Seyircilerin topa ve çevresinde olanlara tepki vermesi gerçekten de çok hoş. Ama bunla sınırlı değil her şey. Attığınız top bir seyircinin kafasından sekip yön değiştirebiliyor. Eğer top sert gelirse seyirci yere düşüyor ve diğerleri de buna şaşırıyor! Bu, oyunu hem eğlenceli hale getiriyor, hem de vuruş yaparken çevredeki her objeyi, her şeyi hesaba katmanızı gerektiriyor.

Outlaw Golf'teki mod'lar, oyunun eğlenceli olmasını sağlayan diğer bir etken. Oyunda Exhibition başlığı altında toplanan, ilginç ve şimdiye kadar diğer golf oyunlarında rastlamadığımız yedi mod bulunuyor. Bunlar; Stroke, Match, Skins, Best Ball, My One and Only, Time Attack, Scramble ve Casino. Modların herbirinin ne olduğunu tek tek açıklamayacağım, ama en ilginç olanlarından biraz bahsetmek istiyorum. Dört kişiyle oynanan Scramble'da her oyuncu sırasıyla vuruşunu yapıyor. Daha sonra da sıra yeniden size geldiğinde, diğer oyuncuların toplarının olduğu yerden vuruş yapabiliyorsunuz. Aynı Worms'daki gibi... Space tuşuyla istedi-

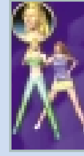




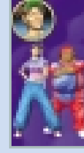


KARAKTER TAHLİLİ...

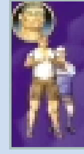
Oyundaki bazı karakterlerin hobileri, özellikleri...



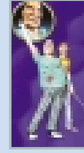
Summer: Çocukları çok sevdiği için veteriner olmak isteyor (?) Summer. Summer'ın yardımcısı Autumn da onun en iyi arkadaşı (!) Hepinizin ilk olarak bu ili güzel bayanla oynayacağına eminim ;)



C.C: C.C'nin en çok hoşlandığı şey golfte farklı farklı oyuncuları yenmek ve onların ayakkabılarıyla dalga geçmek. Ve kimse bunun ne anlama geldiğini bilmiyor! C.C'nin yardımcısının adı ise Heavy G



Killer Miller: Killer altın bir kalbe sahip. Biyografinin girişi ise şöyle başlıyor: "Bana karşı yanlış şeyler yapan insanları birkaç defa kazayla yatak odamın penceresinden aşağıya attım"



Doc Diggler: Diggler Internet'in Dahili İlaç ve Kâtiplik bölümünden mezun olmuş. Doktor hiçbir hastasını kaybetmemesiyle gurur duyuyor. O hepsinin tam olarak nerede öldüğünü biliyor!



Ice Trey: Ice Trey'in gerçek ismi Melvin Coznowfsky. Trey bu ismi; Ice Age'ten (çok yaşlı), Ice Hockey'den (çok hokey) ve Iceaholic'ten (çok çalıntı) daha iyi olduğu için almış (?).

ğiniz topu seçip o noktadan topa vurabiliyorsunuz.

Casino, tahmin edeceğiniz gibi kumar mantığına dayanıyor. Bahisler açılıyor, para yatırıyorsunuz ve kazanırsanız ortadaki toplam parayı alıyorsunuz.

Exhibition'ın dışındaki tek mod ise Tour. Bu modda gerçek kurallarla, gerçek bir turnuvaya katılıyorsunuz, ama oyun yine de eğlencesini koruyor. Zaten oyun Exhibition modu dışında oynanış olarak gerçekçi sayılır. Sonuçta top saçma sapan hareket etmiyor ve golf kuralları hiçe sayılmıyor. Sadece sıkıcı olması muhtemel bir oyun; eğlenceli karakterlerle, animasyonlarla ve farklı modlarla ilgi çekici hale getirilmiş. Fakat fizik modellemesinde de bazı boşluklar yok değil. Mesela top bazen basketbol potasından sekermiş gibi delikten sekip çıkabiliyor. Bu da gerçek hayatta gerçekleşmesi zor olan bir şey.

Kontroller ise...

Gayet basit. Ekranın sağ altındaki derece size ne yapmanız gerektiğini gösteriyor. Size sadece yönü belirleyip iki defa mouse'un tuşuna basmak kalıyor. Sol tuşa tıkladığınızda derece yukarıya doğru çıkmaya başlıyor ve bu sıradaki ilk tıklayışınız topa vuruş gücünü belirliyor. Daha sonra derece yeniden gerilemeye başlıyor ve sol tuşa bir daha tıkladığınızda topun yönü belirlenmiş oluyor. Bunun için derecenin sonunda ek bir çizgi daha var. Ek çizginin solundayken veya sağındayken mouse'a tıklamanız gerekiyor. Ne kadar solundayken tıklarsanız top o kadar sola, ne kadar sağındayken tıklarsanız da o kadar sağa gidiyor. Bunun dışında tavsiye edilen vuruş şiddeti de bir çizgiyle belirlenmiş. Yani işiniz kolay...

Outlaw Golf'ün grafikleri ise ortalama seviyede. Karakterlerin hatları oldukça yumuşak ve gölgelendirme efektleri başarılı. Animasyonlarsa oyunun görsel olarak en önemli artısı. Bunun dışında seyircilerin ve çevrenin grafikleri ise pek iyi sayılmaz. Sesler ve müzikler de oyunun eğlenceli havasını tamamlıyor.

Ve...

Outlaw Golf'te, eğlenceyle bir golf simulasyonu başarılı bir şekilde birleştirilmiş. Sonuçta ortaya, daha geniş bir kitleye hitap eden, eğlenceli bir oyun çıkmış. Her şeye rağmen gerçek bir golf simulasyonu arayanlar bu oyundan pek hoşlanmayabilir.





Artılar

Eğlenceli karakterler ve animasyonlar, ilginç modlar, basit oynanış.

Eksiler

Basit çevre grafikleri, fizik modellemesindeki bazı boşluklar.

Level Notu



Tarih affeder ama trafik affetmez...

SIMCITY 4: RUSH HOUR

Görevlerin GTA tadında olması sizi bir süreliğine vali koltuğundan alıp, direksiyon başına geçiriyor...

Bilgi için: www.maxis.com **Yapım:** Maxis **Dağıtım:** ARAL İTHALAT **Tür:** Simülasyon **Multiplay:** Yok **İngilizce gereksinimi:** Normal
Minimum Sistem: 500 MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı **Önerilen Sistem:** 800 GHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Güven Çatak
guven@level.com.tr

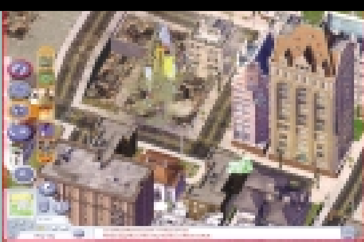
SimCity oyun dünyasını gerçekten değiştiren serilerden biri. Artık o bir marka, bir referans. Şehir kurma üzerine herhangi bir simülasyondan bahsederken ister istemez seriye gönderme yapıyor, "SimCity gibi..." diyoruz. 1, 2, 3000 derken, senenin başında çıkan SimCity 4, seri için tam anlamıyla bir devrim olmuştu. SimCity 2 ve SimCity 3000, görsel açıdan daha iyi ve oynanabilirlik bakımından daha kapsamlı olmasına rağmen, orijinal SimCity ortaya koyduklarını kökünden değiştirecek kadar 'yeni' değildiler. Ama SimCity 4, yeni 3D grafik motoru, yeni arayüzü, yeni şehir kurma anlayışı ve daha birçok 'yeni'siyle SimCity serisi için bir dönüm noktası oldu. Gerçi yeni grafik motoru beraberinde birtakım performans problemleri getirmişti ve eski oyunlardaki birtakım önemli özellikler pas geçilmişti ama yine de SimCity 4 sağlam gişe yaptı ve eleştirmenlerden olumlu eleştiriler aldı. Durum böyle olunca oyuna bir eklenti paketinin çıkması kaçınılmaz oldu tabii ki. İşte tüm bu beklentilerin sonucu olarak da Rush Hour piyasa çıktı. Bakalım SimCity fanatiklerini ne kadar tatmin edebilecek?

Direksiyonun başına geçiyoruz...

Tahmin edeceğiniz üzere, Rush Hour ağırlıklı olarak şehirlerinizin ulaşım sistemleriyle uğraşıyor. SimCity 4'ün kendisi ulaşım bakımından pek esnek değildi ve oyuncuya pek fazla kontrol imkanı tanımıyordu. Rush Hour ulaşıma eğilirken, "U-Drive-It" sloganlı görevlerle bizzat sizi şoför koltuğuna geçiriyor. Bu görevlerde çeşitli araçların kontrolünü ele alarak, emirleri yerine getiriyorsunuz. Kazancınız ise daha yüksek reyting ve daha fazla para oluyor. Görevler GTA 3 tadında olması bile bir süreliğine sizi vali koltuğundan alıp, sokaktaki adamla yüzleşme (daha doğrusu sokaktaki adamı sollama) bakımından eğlenceli. Bunun yanı sıra artık caddelere, mahallelere ve yer şekillerine isim verebiliyorsunuz. Şimdiden görür gibiyim Bağdat caddelerini veya Asmalı Mescit sokaklarını. Yaklaşık 100 yeni yapı türü ve varolan yapılar için yeni dokular da bu artık isim sahibi caddeleri ve sokakları dolduran 'yeniler' arasında. Yeni binaların çağdaş Avrupa mimarisinde olması da artı bir puan.

Oyuna yeni katılan ve oldukça faydalı olan ulaşım özelliklerinin yanı sıra sorgu aracı olarak çevirebileceğim query tool ile haritadaki herhangi bir karenin üstüne gelerek o kare hakkında detaylı bilgi alabiliyorsunuz. Ayrıca çeşitli rotaların şemalarına ve rotalar hakkındaki diğer bilgilere ulaşabilmeniz de mümkün. Artık tek yönlü caddeler inşa edebilirsiniz. Birçok şehirdekine benzer bir şekilde tek yönlü caddeleri kullanarak, trafiği bir hayli rahatlabiliyorsunuz. Tabii uygulamada biraz özen göstermeniz gerekiyor; farklı yönler daima paralel yerleştirilme-

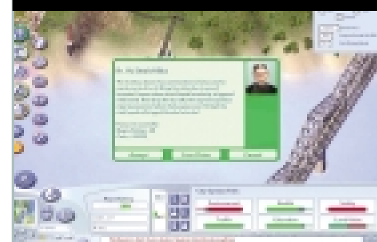
Kaçın! Dev robot geliyor!



Artık birçok köprü seçeneğiniz var.



Oyunda GTA tarzı görevler mevcut.




Bir eğim, bir de su mimarinin en büyük düşmanı.

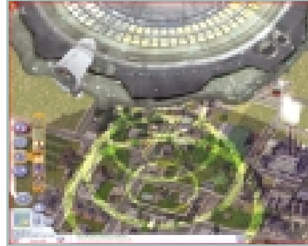

Şehriniz metropolleştikçe, oyunun performansı düşüyor.

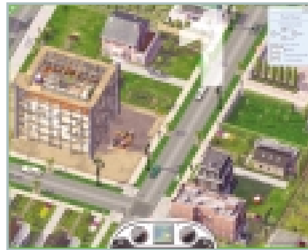
li. Daha yoğun rotalar için oyun toprak seviyesinde uygulanan dört şeritli otobanvari yollar sunuyor. Bu dört şeritliler standart yollara göre daha yüksek kapasiteli ama aynı zamanda daha fazla yer kaplıyor. Ayrıca dört şeritliler otobanlara göre daha ucuzlar ve onları yerleştirmek daha basit; gişe koyabilmek de masrafları karşılamak bakımından mantıklı bir seçenek.

Oyun biter, yol bitmez...

Toplu taşımacılıkda da birtakım değişiklikler yok değil. Yükseltilmiş raylar (pahalı ama etkili), daha büyük ve kapsamlı tren istasyonları ve metrolarınıza bağlanabilen demiryolu sistemleri en önemlileri. Eğer şehriniz, Amsterdam gibi su kanalları barındırıyorsa feribot seferleri de düzenleyebilirsiniz. Ayrıca büyük ulaşım tesislerinin yanına, yeni katlı otoparklardan koyduğunuz zaman, Simleriniz işe giderken, arabalarını park edip, trene veya metroya binebiliyor (daha az trafik ve daha az kirlilik). Artık kavşaklarda kazaların olmasıyla Simlerinizin hangi yol sistemlerinde zor durumda kaldıklarını görebiliyorsunuz. Yeni yapılar arasında yüksek kapasiteli okulları, büyük emniyet merkezlerini, uçak iniş pistlerini ve çeşitli köprüleri saymak mümkün (nedense bu yenilikten daha fazla eğitim, daha fazla suç gibi bir anlam çıkıyor).

U-Drive-It görevlerine bakacak olursak, öncelikle belli araçlara tıklayınca aktif oluyorlar. Tıkladığınız aracın hem kontrolü hem de görevi size geçiyor. Bir polis arabasının bir suçluyu hapishaneye götürmesi gibi görevler vali olarak reytinglerinizi yükseltirken, bir ordu üssünden savaş başlığı çalmak gibi görevlerse popülerlik seviyenizi düşürüyor ama kasanızı da dolduruyor. Dengeyi kurmak sizin elinizde. Kontrol edebildiğiniz araçlar çok çeşitli; tekneler, trenler, uçaklar, helikopterler, çöp kamyonları, tanklar (!), bunlardan bazıları. Aslında bu yol görevleri kontrol ve yaklaşım bakımından bir hayli ilk Grand Theft Auto'yu çağrıştırıyor. Yalnız oynanabilirlik GTA kadar iyi değil; kontrollerden dolayı pek sürüş keyfi alamıyorsunuz. Bu görevlerdeki oynanış perspektifi oyunun geri kalanında olduğu gibi izometrik. Yani Sim-



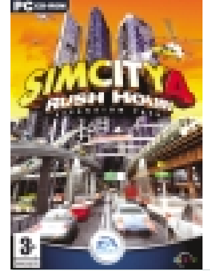


City'i sokaktaki vatandaşın gözünden oynamayı bekleyenler bir süre daha, hatta uzun bir süre daha beklemeye devam edebilir. Küçük eksilerine rağmen U-Drive-It görevleri, en azından kendi tasarladığınız yollarda turlamak bakımından ilginç. Örneğin grev kırıcı olarak bir tank (aslında panzer de diyebiliriz) kullandığınız veya polis merkezine toksik atık servisi yaptığınız türden görevler biraz sıkıcı ama bir yandan da kendi yollarınızı test etmek anlamında oldukça eğlenceli.

UFO'lar şehri basınca...

Rush Hour, performans anlamında da SimCity 4'ü bir hayli toparlamış. Eklenen yamalar sayesinde artık oyun daha düşük konfigürasyonlarda da çalışabiliyor (tabii künyede belirttiğimiz minimum sistem gereksinimlerinin altına düşmemek kaydıyla). Yine de zamana karşı oynadığınız görevlerde, eğer 800x600'ün üzerinde bir çözünürlüğü tercih ettiyseniz, Pentium 4'ünüz bile olsa, kare oranınız zaman zaman yerlerde sürünebiliyor. Kontrolleri kolaylaştırmak adına yeni görevler küçük ve orta haritalarla sınırlanmış. İyi de olmuş çünkü görevlerin çoğu ilginç bir başlangıca sahip olmasına rağmen, çabuk sönüveriyorlar. Zamana karşı yarıştığınız bu görevler, darda kaldığınız durumları çözmek için ideal bir seçenek; başarılı olduğunuz takdirde popüleriteniz veya banka hesabınız bir anda tavana vurabiliyor.

Geliştirilen bir başka özellik de anlamsız ve gereksiz bulduğum 'My Sims' modu. Artık simlerinizin altına kırmızı bir 'convertible' veya siyah bir 'chopper' çekebiliyorsunuz. Sonuçta The Sims ile SimCity'i birleştirmek kaçınılmaz bir adım ama SimCity 4 bu iş için pek uygun olmasa gerek. İki de yeni felaketimiz var; kurduğunuz şehri yerle bir etmek isterseniz, tanrı moduna geçip kullanabilirsiniz. Bir tanesi 'Independence Day' tadındaki UFO saldırısı, diğeri ise dev bir robot. Bunların dışında haliyle grafiklerde veya arayüzde herhangi bir gelişme yok. Rush Hour, SimCity 4'ün birçok sorununu çözen, özellikle ulaşıma getirdiği yeni yaklaşımlarla iyi bir eklenti paketi. Rush Hour, SimCity 4'e geri dönmek için iyi bir fırsat.



Artılar

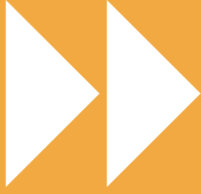
Yeni ulaşım sistemi. Eğlenceli görevler. Şehir turu modu.

Eksiler

Performans sorunları. Araçların kontrolü kasıyor.

Level Notu





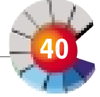
Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

7 Kasım'da doğan çocuklara koyulabilecek isimler: Kız: Kısa, Erkek: Kısa Kısa...

kısa kısa

Tha Fate

Yapım: Wizard Soft
Dağıtım: Emperor
Minumum Sistem: 400 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Duygusal bir yapım... Sarsıcı anlatım... Ağlatan hikâye... Soğan... Fırk... The Fate... Bu ayki ilk oyunum bu. Yuvarlak CD anlayışının dışına çıkmayan The Fate, iç açıları toplamıyla da bir dâireden aşağı kalmamaktadır. Fakat oyunun hikâyesi ise şu şekildedir: Genç savaşçı ve muhasebeci Loni, gizemli bir şekilde ortadan kaybolan kardeşi Ranon'u bıcık! bıcık! diye aramaktadır. Bunun için de LaTranada ve La Gazzetta dello Sport adalarında bir sağa bir sola gitmektedir. İşte Fate de tam bu noktada başlamaktadır.

Profilden RPG'yi ve iki km/saniye'den kuzeni Diablo'yu hatırlatan The Fate'te birçok farklı şey yapabiliyorsunuz. Peki bunlar bir nedir? Masum yerlilere mouse'un sol tuşuna Berker atmak suretiyle tıklamak, onlarla konuşmak, tartışmak, silah satın almak ve see... Bunların yanında oyun oynanabiliyor (vay be!) Bu da iyi bir şey olsa gerek. Fakat sorun şu ki, saatler ve kilogramlar boyunca karşınıza çıkan yaratıkları kesip yapıştırmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. Sıkıcı mı? Kesinlikle değil! Ne ilgisi var! Beş dakika boyunca hiç başından kalkmadan, kaşarlı-domatesli sandviç yemeden ve top oynamadan oynadım bu oyunu ben be! Aralıksız beş dakika ama! (vay be)



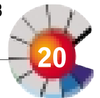


New World Order



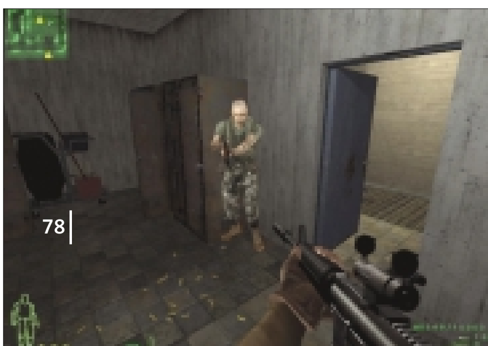
LEVEL SHIT

Yapım: Termite Games
Dağıtım: Strategy First
Minumum Sistem: 1.5 Ghz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran kartı



Bu ayki onbirinci oyunum ise bu (Coğrafyam çok iyidir, eskiden krokiydim hem). New World Order adında olan ve şişko arkadaşları tarafından "kepçeee kepçeeee, ehe eho ehağsjjj" diye dalga geçilen bu oyun... Bir FPS. F'si var P'si var S'si var. FPS işte! Ne bileyim ben! Oyun dergisi miyiz biz be! Motor yarışları dergisiyiz! Sakin olayım!

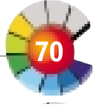
New World Order'da John Dobbs adındaki bir karakteri; klavye, fare, harddisk ve telefon kombinasyonuyla kontrol ediyorsunuz. GAT'ın (kısa adıyla Global Assault Team) bir adamı olan Dobbs, bir yukarı bir aşağı giderek umarsızca karşısına çıkan her şeyi Tazmanya Canavarı gibi kzzkzkakakakz! diye ısırıp parçalamaktadır. Buraya kadar her şey normal, meyva suyu gibi giderken, ortaya oyunun sorunları çıkıyor sevgili okurlar... Bakınız sorun: Raven Shield'daki gibi taktik uygulamanız gerekirken, 4-4-2 dizilimiyle sahaya çıkmanız gerekirken, orta saha ile defans bloğu arasındaki kopukluğbororobororlop... Ha ne diyordum, taktik falan yok bu oyunda!!! Bunun yanında oyun hızlı ve akıcı çalışmak için en az Burak'ın kafası kadar bir sistem istiyor. Hatta CD'yi bilgisayara taktıktan sonra 9 metre 15 santim açılın ki bilgisayarınız depresyona girdiğinde "artık çok uzaklarda" olun. Ayrıca siz okur musunuz ki bu yazıyı okuyorsunuz? Bakkalsınız! Sakin olay...





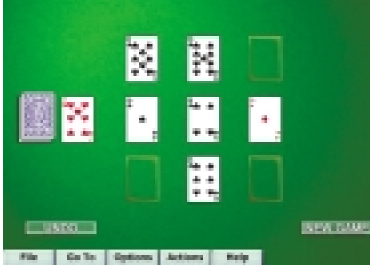
Hoyle Card Games 2003

Yapım: Sierra
Dağıtım: Sierra
Minumum Sistem: 166 Mhz işlemci, 32 MB RAM, 8 MB Ekran kartı



Bu ayki dokuzuncu oyunum ise bu (Sosyal Bilgiler'im çok iyidir, eskiden İnsan İlişkisi'ymişim hem). Şu: Hoyle Card Games 2003. Sierra'nın yıllardır devam etmekte olan yaşlı, ak sakallı serisi Hoyle'nin sonuncusu... Şimdi bu CD'yi 1700 mhz hızındaki ve 512 MB RAM tutarındaki bilgisayarıma saplayıp içinde ne olup ne olmadığına bakayım. İşte CD içeriği, işte CD'deki oyunlar, işte sıralı tam liste, işte mır mır mır...

Bridge, Canasta, Crazy Eights, Cribbage, Euchre, Gin Rummy, Go Fish, Hearts, Memory Match, Old Maid, Pinochle, Pitch, Poker, Solitaire, Spades ve War. CD'de kaç adet oyun olduğunu saymak gerekirse... Biiiiir, kiii, hımm, vazgeçtim.





Bunların dışında oyuna yeni animasyonlar da eklenmiş. Anlayacağınız, artık oyun oynarken dil çıkartan veya "nasıl da pişti yaptım, ni, ho, ha" diye hunharca kahkahalar atan karakterlerle karşılaşacaksınız. İsterdim ki bu karaktersiz karakterler umarsızca kahkaha atarken, elinizdeki bowling topuyla onları devirin, yuvarlayın. Fakat maalesef çağımızın teknolojisi şimdilik buna izin vermiyor. İzin alın, yuvarlayın.

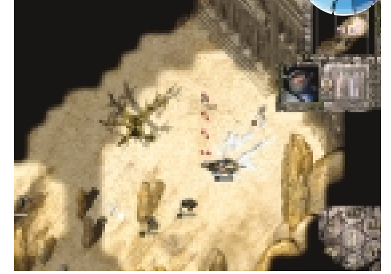
Empire of Magic

Yapım: Mayhem Studios
Dağıtım: Summitsoft Corp.
Minumum Sistem: 600 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 8 MB Ekran kartı



Bu ayki Empire of Magic'inci oyunum olan Empire of Magic de sıra tabanlı bir RPG oyunu. Artemian adındaki sıra tabanlı bir savaşçıyı kontrol edip zıvanadan çıkardığınız oyunda kuru kafalarla, benzeri yaratıklarla, vs yaratıklarla konuşup (?) anlaşmaya (???) ve onları yaşamın çok anlamsız olduğu konusunda iknâ etmeye çalışıyorsunuz (¿¿¿). Geleyim oyunun oynanışına... Fakat korkarım ki bunun için bir satır aşağıya geçmem gerekecek. Sayfanın sağ tarafında kalacak boşluğa Cin Ali falan çizin. Aa alt satıra geçmişim be!

Oyunda ilerleyebilmeniz için aksiyon puanları toplamanız gerekiyor. Eğer elinizde bunlardan kalmamışsa fırkateyn veya ne bileyim, kanepe takımı gibi olduğunuz yere çakılıyorsunuz. Diyeyim ki aksiyon puanınız yok, işte o zaman Japonca'da Yotamaşi Ofsaydo anlamına gelen "Change Turn" tuşuna ytong! diye tıklıyorsunuz ve sıranız geçiyor. Oyunun



sorunu da bu değil mi zaten sevgili sevgi poturcukları... Savaş sahnelerinde ve sıra geçişlerinde beklemek o kadar sıkıcı, o kadar sıkıcı, ha bir de şey var, o kadar sıkıcı ki, Cin Ali çizesim geliyor. Dur bakayım çizebiliyor muyum: O-`,-`, Hah, oldu be! (Resmim de çok iyid...)

Tennis Master Series 2003

Yapım: Microids
Dağıtım: Microids
Minumum Sistem: 500 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



-Sinan şuradan bi` Kısa Kısa oyunu atsana kafama. -Tabii Fırat'ım, him him himm, kraşşş! (CD kutusunu karıştır!) Hah, al Fırat'ım, fıjjjjt! (CD'yi fırlat!) -Lay lay lom ne kadar çok eğleniyorum ya, ne eğlenceli işim var yaa! Dı dı dıı! (Opeth dinle!) Hı??? Hiaaaaaaaaa! (CD'yi farket!) Çat çut! (CD duvara çarp!)

Beş dakika sonra...

-Himm, himm, şunu şuraya takayım, hımm, bu kapak nereye, bu da buraya... Tıkırt! Çat! (Kutuyu yeniden yap!) Hah, oldu işte! CD'yi de CD-ROM'a koyayım, inceleyeyim, yazayım, yapayım edeyim.





Tennis Master Series 2003 adından da anlayabileceğiniz gibi bir strateji oyunu. Hemen oyunun dezavantajlarını yazayım ki bu oyunu almayın. Bakınız: Kontroller zor! Oyuncu isimleri yanlış! Mesela oyunda bir Andre Agassi veya ne bileyim bir Michael Schumacher yok! (tenis bilgim had safhadadır, polemiğe girmem) Bir de grafiklerdeki sorunlara yumulayım. Grafikler vasat. Kaplamalar yamuk, animasyonlar yumuk vs. Bunların dışında bir de şu var ki, ben aslında Cin Tonik de çizebiliyorum. Bakınız: Cin Tonik (yazıyla)

DERİNDEKİLER

"Lune Noire" der Fransızlar siyah aya; karanlık ve fırtınalı bir gece gelmelidir aklınıza.

Blackmoon Chronicles

Ali Güngör, gali@level.com.tr

Her ne kadar çağlardır imparatorluğun demir yumruğu ölümlü diyarları güvenli kıldıysa da, ölümlü her şey gibi bu da geçicidir. Sabah sisinden ya da çiçeklerin üzerindeki çiğden daha kalıcı olamaz barış. Ve yürekleri değişir insanların, daha yüce gördükleri şeylerin gölgesinde varlık bulurlar. Wismerhill, adını rüzgarların fısıldadığı ya da çığlıklara karışan bir isim. Bir adamın ismi altın damarlarla işlenmiş siyah zırhlar içinde yanan bir kılıcı taşıyan bir adam. Neler olacak? Bilememek ve cehalet güzel olabilir bir gelecekten bahsedeceksek, seçilen yol herhangi bir yere çıkabilir. Orakl'ın kehaneti geleceği önceden bildirmektense merak eker zihinlere, Wismerhill kimden yana olacak?

İmparatorluk

Kızıl cübbeleri rüzgarla dalgalandıkça dev bir orman yangınını andırır imparatorluk ordularının ilerleyişi. Disiplin, onur, güç ve sadakat bunlar için yerini korur Haghendorf'un askerleri. Altın rengi zırhları ve kızıl kürklü pelerinleri ile generaller en ön saflarda dalga dalga düşmana rağmen yerlerinden kımıldamazlar. Onlar askerler için en az kızıl flamalar kadar, hatta daha önemlidirler. Çok zor yetişen fakat emsalsiz bir güç olan Leviathian'lar da cesaret verir askerlere. Bu dev yaratıkların üzerleri okçu ile doludur. Savaş makinaları ve süvariler, mızrakçılar ve okçular hepsi de vazgeçilmez parçalardır. Fakat en az onlar kadar vazgeçilmez olan imparatorluk rahipleri ve büyücüleridir. Rahipler şifa dağıtır hatta ölüleri diriltebilirler fakat esas büyücüler korkunçtur. Dev zelzeleler ile surları sarsıp toz edebilir, koca orduları helak edebilirler. Göklerden ateş yağdırır, korkunç dayanıklı toprak elementlerini yardıma çağırırlar. Bu güç için imparator onlara büyük bir özerklik vermiştir.

Haghendorf, yaşlı ve güçlü imparator atalarının ejderhalar ile olan pazarlığını onurlandırmaktadır, tıpkı ejderha prensleri gibi. Dev bir kırmızı ejderhanın sırtındaki taktında ordularının üzerinde uçar ve ejderhalar ona eşlik eder. İmparatorluk sınırlarında bu ejderhaların inleri nadirdir ve yumurtalar yanlış ellere geçmemeleri için korunmalıdır.

Işık Tarikatı

İmparator desteğini çok gördüğü bu tarikata güvenir, öyle ki şatolar dikip vergi bile toplayabilirler. Fakat bembeyaz giysileri içerisinde kalpleri kararmıştır tarikatın. İyiye ve haklıya, acize yardım etmek değildir artık içlerinden geçen. Kılıçlarına zehir sürdükleri yetmez gibi atlara biner çoğu ve fazlası ile mağrur hareket eder gereğinden fazla yaklaşanları da çiğner geçerler. Oysa halkın ayakkabılarında yürümelidirler ki toprağa ne kadar yakın olduklarını unutmasınlar.

Fratus, tarikatın başı gözlerini hem tahta dikmiştir hem de şimdiye kadar imparator ve tanrı tarafından yok etmekle görevlendirildiği karanlık güçlere. Işık tarikatının ışığı gölgeleri beslemiş ve İmparatorun gözlerine kendilerini erdemli gibi göstermiştir. Açgözlü rahipleri ve kötülüğe sapan büyücüleri çok güçlüdür, şövalyeleri acımasız ve güçlüdür, süvarileri ise en kudretli süvarilerdir. Herkes birbiri ile savaşırken kendi çıkarlarını koruyup ezici bir şekilde güçlenmektedir bu tarikat, fakat kim bilir belki hala bir kısmının kalbi hala erdemden yanadır? Fakat bu esnada kardeşleri yardım etmeleri gerekenlerden çalarken kimse onlara güvenmeyecektir.





Adalet Şövalyeleri

Şövalye Parsifal, sayıca az fakat gönüllerini adalete ve barışa adamış savaşçıların lideri. Tanrı' nın seçilmiş bir kulu fakat ne yazık ki hep doğruları söyler, özellikle de dostları ile konuştukları acı fakat gerçektir. Zaten bu yüzden Işık Tarikatı gibi İmparatorun güvenini kazanamamıştır. Yine de doğru bildiği yoldan şaşmaz.

Kutsanmış çelikten zırhları içinde, ellerinde ışıldayan kılıçları ve mavi bayrakları ile ilerlediklerinde haklıların yüreklerine ferahlık verir Adalet Şövalyeleri. Yardımcıları pek azdır ve zaten acizi karşılık beklemeden savunurlar. Bu yüzden Tanrı yardımcısıdır onların. Yüreklerindeki inanç o çok sağlam zırhları ve

keskin kılıçları savaşın hiddetine dayanamasa bile onları ayakta tutar. Bazen, kendilerinden iyilik uğruna vazgeçtiklerinde göklerden ışıklar ve yıldırımlar arasında bir baş melek yardımlarına gelir ve dualarına karşılık olur. Altın zırhlar içerisinde cinsiyetsiz bir insana benzer, mızrağında saçtığı yıldırımlar ile kalbinde kötülük olanları helak eder.

Baş melek olmasa da rahiplerin duaları karşılıksız kalmaz, hele ki bazı rahipler yargı günü gelmişçesine savaş meydanının üzerine adaletin yıldırımlarını çağırabilir. Devasa ordular bile küllere karışır. Büyücüleri de vardır, kullandıkları güçler konusunda çok hassas olan ve bu yüzden karanlığa sapan diğer büyücüler kadar güçlü olmasalar da etkilidirler.

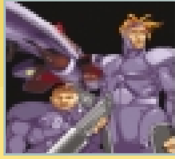
Kara Ay

Haazeel Thorn, o bir insan mı yoksa hala insan kabuğunda yeryüzünü adımlayan bir tanrı mı? Ayı parmaklarının arasında tutabilen ve gece göğünde fırtınalar yaratıp cehennem boyutlarından iblisleri bu diyara sinek sürüleri gibi çekebilen biri gerçekte nedir? Yanında her biri ölümlü bir ordudan daha güçlü yok oluş lordları, iblis lordları ve gücünü ondan alan karanlık rahipleri vardır onun. O rahipler ki sapık imanları eti kemikten sıyırır bir dua ile. Dahası ölümün ötesinde efendilerine sadık yaşayan ölüler, ölüm büyücüleri toprağın altında taşlaşmış kemiklere hareket etme yeteneği bahşederlerse? Dağlarda birbiriyle savaşan devler ve troller, böcek sürüleri gibi saklanan orclar böyle bir korku karşısında diz çöküp ona katılacaklardır. Tek başına herkese karşı birden savaşır, kimseden korkmaz ve çekinmez o. Korkunun kendisini ne korkutabilir ki?

Hikayeler

Cryo' yu hatırlıyor musunuz? Giriş videosundan tutun da ansiklopedideki eskizlere kadar oyunu her yerinden kalite akıyor. Müzikleri orkestra ve koro işi ve kesinlikle kendinizi sihirli bir diyarda ordulara hükmederken buluyorsunuz. Bir rol yapma oyunu ile stratejinin mükemmel harmanı olan oyunda bir Warhammer dünyasının, Warcraft dünyasının, klasik fantastik diyarların kısacası hepsinin tadını alıyorsunuz. Kalenizde değişiklikler yapıyor, yeni silahlar ve eğitim çeşitleri, büyüler keşfediyor sonra ordularınızla gerçek zamanlı savaşlar yapıyorsunuz. Ana haritada düşman ordularının hareketlerini yaklaşık olarak görüyor, coğrafyayı lehinize kullanabiliyorsunuz. Senaryoyu devam ettiren savaşlarda ve olaylarda ise konuşmalar ve seçenekler var, olaylara yön veriyor ve kararlarımızın sonuçlarını görüyoruz. Oyunun yegane sorunu yapay zeka, maalesef yapay zeka oldukça aptal. Ve oyun en kolayda bile inanılmaz zor olabiliyor ama oynadığınıza ve bitirdiğinize kesinlikle deyiyor. Dinlerken kendinizden geçeceğiniz müzikleri, saran, kuşatan ve tatmin eden senaryosu, çeşitliliği ile rol yapma ve strateji oyunlarını sevenlerin mutlaka yaşaması gereken bir deneyim. Fransız oyunları içerisinde kara bir inci, oynarken duygulandım ve yıllar önce bitirememiş olmanın verdiği buruk duyguyu attım. Ama şimdi de keşke hiç bitmeseydi, hep kara zırhım içinde ve alevli kılıcımla diyarda dolaşsaydım diyorum. Devasa çok oyunculu versiyonunu mu oynasam acaba?





Bir kapının açılma sesi sizi ne kadar korkutabilir?

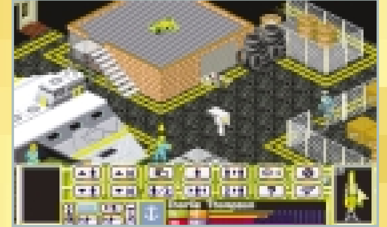
UFO X-COM

İndirme gemisinin kapısı açılır ve özel tim dışarı boşalmaya başlar, yayılıp araziyi taramaya başlarsınız. Her şey kitabına göre gidiyor derken gözden kaçırdığınız karanlık bir köşeden gelen sesler kabusunuzun başladığını haber verir. Bir şok bombası askerlerinizin ortasında patlar, üç kişi bayılır, diğerlerinden ucu ucuna yırtmış olanlar ise silahlarını atıp kaçmaya, çığlıklar atıp etrafa rasgele ateş açmaya başlarlar. Adamlarınızdan biri birden dönüp boşa bakan gözlerle silahını arkadaşının üzerine boşaltır, artık zihni kendi kontrolünde değildir.

UFO hayatımda hatırladığım en gerilimli taktik oyundu. Program hatası olarak ne zorluğu seçerseniz seçin kolayda oynamamıza rağmen ciddi bir oyundu. Biz X-Com projesi olarak ulusların örtülü ödeneklerinden beslenen bir örgüttük. Amacımız da dünya dışı ırkların gezegenimiz üzerindeki planlarını bozmak. Bunun için dünyanın çeşitli yerlerinde görülen uzay gemilerinin yani ufoların peşine avcı uçaklarımızı yolluyorduk. Düşürdüğümüz uzay gemilerine de tek tek girip içindekileri temizlemek, fakat ekipmanları kendi araştırma ve kullanımımız için sağlam bırakmak durumundaydık.

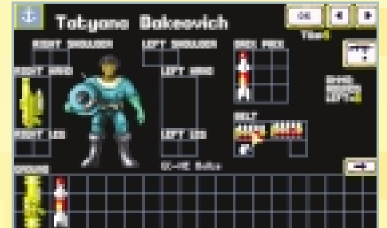
Hafif anime havasında, stil sahibi fakat abartısız. Mükemmel bir atmosfer sağlıyor fakat esas atmosferi veren oyunun sesleri. Uzakta açılan bir kapı, ayak sesleri, çığlıklar, patlama sesleri, karanlık. Bu oyunu çok az kelime ile özetleyebilir fakat verdiği hisleri unutamazsınız.

Üs yönetimi, bilimsel araştırma, araştırılan silahları üretebilmek ve savaş! Çok yönlü ve eğlenceli bir oyun Ufo. Başta tüfektir, gatlingdir derken daha sonra lazer silahları, plazma silahları ve power armor! Fakat esasen Power Armor'u keşfedip üretince, ekibimize dağıtınca eşitliği hatta üstünlüğü yakalıyorduk. Kesinlikle hatırlayan herkesin yine oynamak istediği bir oyun UFO. Kaç oyunda yönettiğiniz ekipteki adamların adlarını, özelliklerini ve rütbelerini ezberlersiniz ki?









AYAĞINIZI YERDEN KESİN!

BÖLÜM 3

Ölümün kızıl kanatlı melekleri...

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Simülasyon serisinin bu son bölümünde konumuz öncelikle savaş olacak. Neden o kadar uğraşıp eski bir Mustang içinde gökyüzüne yükseldik? Tabii ki insanoğlunun en eski uğraşı olan savaşı daha da farklı bir boyuta taşımak, düşmanlarımıza gökten ölüm yağdırmak için! Ne var ki düşmanlarımız taş devri adamları değiller, bu yüzden bize karşı önlemlerini alıyorlar, yani işimiz zor.

Eski uçuş simülasyonları doğal olarak eski havacılık ve silah teknolojilerini konu alan oyunlardır. Haliyle bu oyunlarda hava araçlarından beklenenler ve çarpışma taktikleri de buna uygundur. Öncelikle bu tür oyunlarda karşımıza çıkacak görev türlerine genel olarak bir bakalım, böylece oyunun bizden en istediğini bilerek yerden kesilelim.



Ağır bombacılar formasyon halinde yüklerini hedefe boşaltıyorlar.

Havadan Yere Saldırı: (Air-to-ground mission)

Bu tür görevlerde pilotun çeşitli yer hedeflerine saldırması ve onları imha etmesi beklenir. Bu hedefler tren katarları, kamyon konvoyları ya da panzer tümenleri gibi hareketli, üstelik yerden havaya ateş açabilen unsurlardan oluşuyor olabilir. Bunun haricinde havaalanı, liman, askeri karargah gibi sabit, ancak ciddi biçimde korunan hedeflere de dalmamız istenebilir.

Bu tür görevlerin ortak noktaları bellidir. Öncelikle yere çok yakın uçmanız gerekecektir ki bomba, roket ve mermileriniz etkili olabilsin. Ancak bu pek çok açıdan tehlikelidir. Herşeyden önce alçaktan uçmak size pek manevra alanı bırakmayacaktır. Alçak irtifada çok keskin dönüşler yapmak zor ve tehlikelidir. İkinci tehdit ise uçaksavar ateşinden gelir. Siz yere yaklaştıkça bu ateşe daha fazla maruz kalırsınız. Bir diğer tehdit kaynağı ise bizzat kendi silahlarınızdır. Çok alçaktan uçarken vurduğunuz hedeflerden ya da kendi bombalarınızdan kaynaklanan patlamalar uçağınızı ciddi biçimde yaralayabilir. Bu yükseklikte vurulursanız toparlanmak için pek zamanınız olmayacaktır.

Bu tür görevlerde uygulanacak en iyi teknik aksi emredilmedikçe hedef bölgesine kadar uçaksavar menzili dışında gitmek, sonra hızlı dalış ve tırmanışlarla hedefleri yoğun ateş altına almaktır. Dalış başlamadan hedefinizi seçmeli, kararlı biçimde üzerine dalmalı ve çabucak yükselmelisiniz. Yer ateşine karşı alabileceğiniz yegane önlem dalışa geçmeden önce atışların seyrek olduğu tarafı gözleyip oradan hücum etmektir. Mesela iyi korunan bir tren katarına dalarken karşıdan değil yandan yaklaşmak ve öncelikle lokomotifi hedef almak gerekir. Aksine konvoya paralel uçmak daha fazla isabet kaydetmenizi kolaylaştıracaktır, ama sizi de aynı tehlikeye sokacaktır.

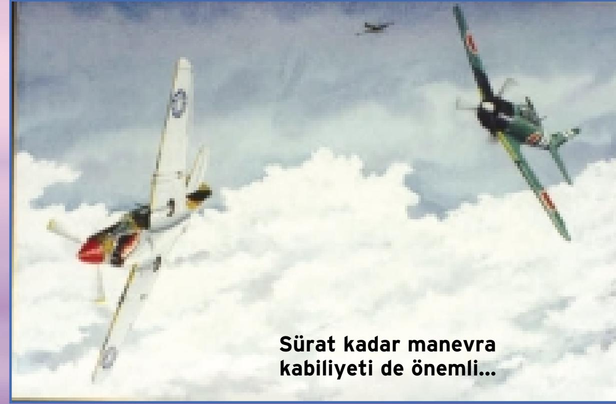
Havadan Denize Saldırı: (Air-to-sea mission)

Bu tür görevlere Avrupa sahnesinde nispeten az rastlanır, deniz savaşları ağırlıklı olarak Pasifik bölgesinde geçmiştir. Burada genellikle sizden beklenen askeri ya da sivil gemi konvoylarını vurmanızdır. Bunun için bombaların yanı sıra torpidolar da kullanılabilir. Torpidoları atmak nispeten daha zordur, ama mesafe uzak olacağından daha güvenli sayılır. Neyle saldırırsanız saldırın, unutmayın ki karşınıza çıkacak hemen her geminin az çok hava savunması mevcuttur. Yoğun uçaksavar ateşinden kaçınmak için dik dalışlar ve tırmanışlar yapmak şarttır. Yine patlayan bir geminin çok yükseklere dek şok dalgası ve şarapnel saçabileceği unutulmamalıdır.

Bombardıman Eskort Görevleri: (Bomber escort)

Bombardıman uçakları çok savunmasız araçlar değildirler, ancak takım halinde çalışan işinin ustası bir grup avcı pilotuna karşı şansları pek fazla değildir. Bombacılar son derece hantaldırlar, tepeden tırnağa kadar silahlı olmaları bu gerçeği değiştirmez. Bu yüzden korunmak için iki temel yönteme başvururlar. Bunlardan ilki sıkı formasyonlar halinde uçmaktır, böylece filodaki tüm uçaklar birbirlerini koruyabilirler. İkincisi ise avcı korumasıdır. Bu koruma avcıların menziline ve ustalıklarına göre farklı sonuçlar verir. Bir avcının bombacıları korurken unutmaması gereken konu neden orada olduğudur. Saldıran avcıların peşine takılıp filodan uzaklaşılmamalı, aksine yakında kalıp filoya dadanan avcıları caydırmaya çalışmak gerekir.


Kurtulmak için bir arada kalmak zorundalar!


Sürat kadar manevra kabiliyeti de önemli...

Stratejik Bombardıman Görevleri: (Strategic bombing mission)

Bu tür görevler ağır bombardıman uçaklarını kullanmanızı gerektirecektir. Büyük ihtimalle kendinizi pilot kokpiti, bomba istasyonu ve silah kuleleri arasında deliler gibi gezinirken bulacaksınız. Ancak unutmayın ki siz orada avcı uçaklarını vurmak için değil, verilen yer hedeflerini en az kayıpla bombalamak için bulunuyorsunuz. Yapay zeka çoğunlukla taretleri sizden daha iyi kullanır, bu yüzden dikkatinizi pilotaj ve bombalamaya yöneltin. Bombardıman uçakları ile uçarken dikkatiniz devamlı formasyonda ve rotada olmalıdır. Bu



tür görevler çoğunlukla sıkıcı gibi görünebilirler. Ancak hedefe yaklaştıkça artan uçaksavar ateşi ve avcı hücumları işi tatlandıracaktır, şüpheniz olmasın. Hedefe varıldığında önceden planlanan irtifada olmanız gerekir. Genel kural şudur ki irtifa yükseldikçe uçaklar daha da güvende olacaktır. Ancak ne var ki yüksekten bırakılan bombalar geniş bir alana dağılırlar, üstelik hedeften de saparlar. Oysa amaç bomba gruplarını belli hedeflere yoğun biçimde bırakmaktır.

Av-Önleme Görevleri: (Combat patrol-Interception mission)

Avcı uçakları ile çıkılan ve hedefi düşman uçakları olan hemen tüm görev türlerini bu başlık altında toplamak mümkündür. Göreviniz avcı filonuzla belirli bir bölgede devriye gezmek ve karşılaşılan düşman uçaklarını vurmak olacaktır. Bazı durumlarda durdurmanız gereken filolar farklı uçak türlerinden oluşabilir, mesela bombacılar ve eskortlarını durdurmanız gerekebilir. İngiliz tarafında oynarken Londra'ya atılan V-2 füzelerini önleme görevleri de alabilirsiniz. Ve bazı durumlarda "scramble" etmeniz gerekebilir. Bunun anlamı ani bir baskına karşı çabucak havalanıp derhal üstünüze gelen düşmanı karşılamaktır.

Hava Savaşının Temel Prensipleri

Kullandığınız uçak ne olursa olsun, aklınızda tutmanız gereken en temel kural şudur, aracınız havada ileri doğru hareketle kalabilir. Çok keskin manevralar, dalışlar ve tırmanışlar, yani uçağa yük bindiren herşey sizi düşmeye yaklaştırır. Özellikle bir avcı uçağı kullanırken aracınızın sınırlarını iyi bilmeniz çarpışmayı lehinize döndürebilir.

Avcı uçaklarında mecburen peş peşe seri manevralar yapmanız gerekir, ancak bu mecburiyet fizik kanunlarını değiştirmez. Peki ne yapmalı da havada kalmayı, düşmanı yakalamayı başarmalı? Öncelikle kendinize şu soruyu sorun, bir düşmanı takip ederken kendinizi devamlı geride kalırken buluyor, bazen uçaktan ziyade kaplumbağaya biniyormuş gibi hissediyor musunuz? Eğer buna cevabınız evet ise o zaman uçağınızın "enerjisini" kullanmayı beceremiyorsunuz demektir. Bir uçağın halen sahip olduğu sürate "enerji" deriz, ve eski hava savaşlarında galip gelen taraf genellikle enerjisini en iyi kullanandır.

Her uçağın tasarımı nedeniyle farklı bir sürati ve verimli uçabildiği yükseklik vardır. Ancak enerjiyi iyi kullanan bir pilot eski bir avcıyla çok daha iyi bir düşman uçağına karşı başarılı olabilir. Enerjiyi korumanın en önemli yöntemi uçağınıza yumuşak davranmak, onu gereksiz yere ardı ardına sert manevralara sokmamaktır. Önünüzdeki düşman sağ tarafa doğru sert bir dönüşe mi girdi? İlle de peşinden gitmeniz gerekmez, özellikle de o dönüş sizi hayli yavaşlatacak ise, çünkü düşmanın istediği budur zaten. Düşmanın peşinde devamlı daralan daireler çizerek onu yakalamaya çalışmaktansa, ters yöne manevralar gerçekleştirip onunla dairenin diğer ucunda buluşmak daha akıllıca olabilir. Ne de olsa o da sonsuza dek dönemeyecek, bir noktada enerji kazanmak için düzelmek zorunda kalacaktır. Akıllıca davranırsanız sizi ekmek için yaptığı manevraları ona enerji kaybettirmek, haliyle zor duruma düşürmek için kullanabilirsiniz.

Bir örnek verelim. Messerschmidt BF-109 ve Spitfire savaş alanında sık sık karşıya gelen uçaklardı. Me-109 daha güçlü motoru sayesinde Spitfire'dan çok daha hızlı uçabiliyor ve tırmanabiliyordu. Spitfire ise tasarımı nedeniyle Me-109'dan çok daha dar dönüşler yapabiliyor, üstelik bunu yaparken çok daha az sürat kaybediyordu. Bu yüzden Alman pilotları İngiliz avcılarını devamlı tırmanışa sokmak, böylece onları yavaşlatıp dönüşteki avantajlarını kaybettirmek için uğraşırlardı. İngilizler ise hızlı Alman uçaklarını yükseklere doğru kovalamak yerine, irtifalarını mümkün olduğunca koruyup yumuşak dönüşlerle onları önlerinde tutmaya çalışırlardı. Sonuçta Alman'ın ne kadar yükselebileceği belliydi ve ister istemez tekrar savaşmak için aşağı gelmek zorundaydı. Tabii Almanlar yeniden dalarken sürat kazanıyorlardı, ancak zaten kontrollü biçimde uçmakta olan İngilizlere yukarıdan gelen atışlarından sıyrılabilecek fırsatı da ister istemez tanımış oluyorlardı. Çünkü dalışa geçen Me-109'lar onları bekleyen Spitfire'lar kadar seri dönemiyordu. Sanırım bu örnek size bir fikir verebilmiştir. Önemli olan devamlı önünüzdeki düşmanı kovalamak değil, üç boyutlu gökyüzünü kendi avantajınıza kullanacak biçimde hareket etmektir. Sonuçta hava savaşı refleksten çok aklın oyunudur.

Hava savaşlarında yapılan manevralara gelince, bu gerçekten de bu sayfalara sığmayacak bir konudur, ne de ol-





Takım çalışması, Japon pilotların yabancı olduğu bir kavramdı.

sa havacılık yaklaşık bir asırlık geçmişi olan bir uğraştır ve bu süre içinde sivil olsun, asker olsun sayısız insan bbu alana hayatlarını vermişlerdir. Her on yılda bir ilerleyen teknoloji yüzünden savaş alanındaki taktikler değişmek zorunda kalmış, tabii bundan en çok etkilenen de havacılık olmuştur. İkinci Dünya Savaşı ise altı yıllık bir süre içinde uygulanan doktrinlerin sayısız kereler gözden geçirildiği bir dönemdi. Bu yüzden ilgilendiğiniz dönemin simülasyonlarını oynarken nelere dikkat etmeniz gerektiğini öğrenmek için konuyla ilgili kişisel araştırmalar yapmanız gerekir.

nin askeri doktrinlerini uygulamaları, özellikle hava kuvvetlerine ve zırhlı birliklere hiç önem vermemeleri onların en büyük hatası olacaktı. İngiltere ise zaten dünyanın dört bir yanında aktivite gösteriyordu ve aslında savaşa herkesten daha hazırdı denebilir. Ne var ki İngilizler büyüyen Alman hırsını göremiyor, diplomatik oyunlarla rakiplerini kontrol altında tutabileceklerini sanıyorlardı. İlginç bir biçimde büyük güçler arasında savaşa en hazır olmayan taraf Amerika Birleşik Devletleri idi. Onlar ilgilerini iç dinamiklere yöneltmiş, Avrupa'ya bakmıyorlardı. İşte bu sebepler-



Roket yüklü P-47'ler yer hedeflerine karşı müthiş etkiliydiler!

Donanım ve Araçlar

Yazının bu kısmında isterseniz kısaca İkinci Savaş döneminin çeşitli hava araç sınıflarına ve silahlarına bir göz atalım. Özellikle konuya yeni girenler için bunlar hakkında genel bilgiler verelim.

Aslında İkinci Savaş başladığında Alman ordusu teknolojik açıdan sanıldığı kadar üstün değildi. Hatta çok iyi bilinen bir gerçek vardır ki, o da Adolf Hitler'in Alman genelkurmayına savaşın 1945'ten önce başlamayacağına dair garanti verdiğidir. Tabii Almanya gittikçe artan biçimde silahlanıyor, endüstrisini askeri alanlara kaydırıyordu, ama henüz istenen güç toplanamamıştı. Almanya'yı 1939'da harekete geçmeye zorlayan pek çok sebep ortaya çıktı, bunlardan en önemlisi Sovyetler ile olan üstü kapalı rekabet idi. Her iki taraf ta er ya da geç karşı karşıya geleceklerini biliyorlardı. Öte yandan Fransa savaşa hazırlanıyor gibi görünüyordu ise de, 30 yıl öncesiden savaş başladığında herkesin az ya da çok eksiği vardı. Hava kuvvetleri açısından ele alındığında savaşa en hazır olan tarafın Almanya olduğu gerçektir. Ancak Alman hava kuvvetleri kara birlikleri ile eşgüdümlü çalışacak biçimde donanmıştı. Adolf Hitler'in aklında olan dünyayı ele geçirme planları için kesinlikle yeterli sayıda ve donanımda olmadıkları savaşın başında, Britanya hava Savaşı esnasında ortaya çıkacaktı.

Alman Tarafı:

Luftwaffe avcı uçakları ve hafif-orta sınıf bombacılar açısından iyi donanmıştı. Me-109 serileri ve sonradan geliştirilen FW-190'lar onlara gökyüzünün hakimiyetini açabilen güçlü avcı uçaklarıydı. Üstelik bunlar çeşitli değişikliklerle yer saldırıları için de kullanılabiliyorlardı. Stuka ve Me-110 serileri ise hantal olmalarına rağmen kısa menzilli taktik bombardıman ve destek görevlerinde başarılıydılar. Orta sınıf bombardıman için He-111 serilerini kullanan Almanlar'ın en büyük eksiklikleri uzun menzilli stratejik bombardıman uçaklarının olmaması idi.

İngiliz Tarafı:

İngiltere'nin yurt savunması için ön plana çıkardığı uçaklar Spitfire ve Hurricane serileri olmuştur. Her iki uçak ta ucuza üretilebiliyordu ve Alman uçakları kadar hızlı olmasalar da tehlikeliydiler. Taktik destek ve bombardıman görevi ise efsanevi Mosquito serilerine düşmüştü. Çift motorlu ve ahşap gövdeli bu uçak pilotların takdirini kazanmıştı. Bu görev için ayrıca Tempest ve Typhoon serileri de sonradan geliştirilmiştir. Almanlar'ın aksine uzun menzilli stratejik bombardıman uçaklarını göz ardı etmeyen İngilizler, Bristol ve Lancaster serisi ağır bombacıları ile düşmanın fabrika, şehir, baraj gibi önemli hedeflerini savaş boyunca vurabilmişlerdi.

Amerikan Tarafı:

Birden fazla cephede savaşmak zorunda kalan ABD güçleri kısa süre içinde her bölgeye uygun uçaklar geliştirmek zorunda kalmışlardı. Pasifikte uçak gemileri ve ada pistlerinden kalkabilen Grumman Wildcat ve Hellcat uçakları Japonların hayli kayıp vermesini sağlamıştı. Bunun dışında elden geçirilmiş P-40 Warhawk'ları kullanan Amerikalılar, İngilizlerle ortak çalışarak P-51 Mustang avcılarını, P-47 ve P-49 gibi dayanıklı av-bombardıman uçaklarını geliştirmişlerdi. Stratejik bombardıman ise savaşı çabuk bitirmek isteyen Amerika'nın en önem verdiği konu olmuştu. Bunun için B-25 Mitchell, B-26 Marauder gibi orta sınıf ve B-17 Flying Fortress, B-29 Super Fortress gibi ağır sınıf uçakları geliştirmişlerdi. Super Fortress atom bombasını iki defa Japon hedeflerine atan uçak olarak tarihe geçecekti.

Sovyetler Tarafı:

Savaşın başında çok eski avcı uçakları-





↑ Hellcat Pasifik'te büyük başarılar kazandı.

na sahip olan Sovyet Hava Kuvvetleri kısa sürede ağır kayıplar verdi ve hava üstünlüğünü Almanlara kaptırdı. Sovyetler çok uzun süre Yak-1 ve MiG-2 gibi yetersiz tasarımların yanı sıra, Amerika'dan ithal edilen çeşitli modellerle idare etmek zorunda kaldılar. Ancak Luftwaffe'nin özellikle ikmal yetersizliği nedeniyle gittikçe güç kaybetmesi onları zor durumdan biraz olsun kurtardı. Dikkatlerini yer birliklerini yoketme amacına yönelten Sovyet tasarımcılar Il-2 Sturmovik modeli üzerinde çalışarak bunu Kızıl Ordu'nun başlıca hava saldırı aracı haline getirdiler. Bu uçak silah yükü ve zırhı sayesinde en kötü durumlardan sağ çıkabiliyor, gösterilen yer hedeflerini darmadağın edebiliyordu. Alman avcılarının ağır silahları bile bu uçan kıyma makinesini durdurmaya yetmiyordu.

Japon Tarafı:

Savaşta Japon kuvvetlerinin simgesi haline gelen Zero'nun adını duymayan kalmamıştır herhalde. Orta sınıf bombardıman görevlerinde ise "Betty" serileri hayli başarılı idiler. Bunların dışında Japonların adı pek bilinmeyen daha bir sürü tasarımı vardır. Ancak Japon hava kuvvetleri Pearl harbor sonrasında gittikçe artan biçimde geri plana itilmişlerdir. Bunun birkaç sebebi vardır. Japonların Pasifik adalarını ve haliyle üstlerindeki pistleri kaybetmeleri onların menzilini hayli kısmıştır. Japon uçak gemileri ise gün geçtikçe azalmış, yerlerine yenileri yeteri sayıda konamamıştır. Ancak Japonları en çok uğraştıran sorun, kendilerinin de kabul ettiği gibi, Japon pilotlarının Amerikan rakipleri gibi "takım oyunu" çıkaramaması olmuştur. Amerikalılar çok sevdikleri futbol taktiklerini gökyüzüne de taşımışlar, Japonlar ise buna uyum sağlayamamıştır. Sonuç gittikçe artan Japon kayıpları olmuştur.

Silah Yükü:

İkinci Dünya Savaşı'nda bir pilotun en büyük yardımcısı gözleri idi. Her ne kadar simülasyonlar ekranda çeşitli sembollerle bize yardımcı olsa da, bu durum yine de pek değişmemektedir. Haliyle silah yükü de güdümsüz, gözle nişanlanan silahlardan oluşmaktadır.

Çeşitli kalibre makineli tüfekler özellikle zırhsız yer ve hava hedeflerine karşı etkilidirler ve çoğu avcıda dört ya da daha fazla sayıda bulunur. Bunlar hava soğutmalı olup, seri ateşlenmeleri tutukluk yapmalarına sebep olabilmektedir. Uçaklardaki bir diğer balistik silah ise otomatik toplardır. 20 milimetreden başlayan bu silahlar özellikle büyük ve zırhlı hedeflere karşı geliştirilmiştir. Alman ve Sovyet tasarımcılar tankları durdurmak için uçaklara 120 mm çapa varabilen yarı otomatik toplar dahi takmışlardır. Bunlar güçlü ama kullanması çok zor silahlardır. Çok az cephaneleri olması yüzünden seri ateşlenmeleri söz konu değildir.

Yer hedeflerine topluca hasar verebilmek için ise güdümsüz bombalar her zaman önemli olmuştur. Çeşitli ağırlıklarda olan bu bombalar taşıyan uçakları aşırı hantal kılarlar. Avcılara bomba takılması sıradışı değildir, ancak bunlar çok büyük olamadıklarından ancak taktik hedeflere nokta vuruşu yapılırsa işe yararlar. Bir diğer yaygın silah ise güdümsüz havadan karaya roketler olmuştur. HVAR adıyla da bilinen bu silahlar kısa menzilli ve güdümsüz olduklarından kullanılmaları zordur, ancak özellikle sık düzendeki yer hedeflerine karşı olan etkileri inanılmazdır. Bu silah türü bugün halen çeşitli platformlardan atılacak biçimde tasarlanarak kullanılmaktadır.

Unutmayın ki ciddi bir simülasyon silah etkilerini ve atış özelliklerini hayli detaylı biçimde hesaplar. Bu yüzden çarpışma anında elinizi cephane bitene kadar tetikte tutmanın bir anlamı yoktur. Sonuçta ya cephaneniz bitecek, ya da silahlar tutukluk yapacaktır. Burada önemli olan uygun anı kollamak ve nokta vuruşları yaparak düşmanı saf dışı etmektir. Bunun için de bol alıştırmadan başka çare yoktur.

Böylece üçüncü ve son bölümü de bitirmiş oluyoruz. Unutmayın, amacım sizi gerçek pilotlar yapmak değil, yeni başlayanlara konuyla ilgili genel bilgiler vermekti. Yoksa ne havacılığın geçmişi bu sayfalara sığar, ne de ben onu sığdırabilecek kadar bilgiliyim. Ancak umarım bu seri konuya giriş yapmak isteyen oyuncuların ilgisini çekmiş, az da olsa onları bilgilendirmiştir.



Gel! Online dünyada sonsuza uzanan...

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

...bir stratejiyi yaşayalım seninle

Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

Bilgi İçin: http://www.s2games.com **Yapım:** S2 Games **Dağıtım:** iGames **Tür:** Online Strateji/Aksiyon **Multiplayer:** İnternetten 66 kişi, LAN **İngilizce gereksinimi:** Orta
Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 256MB RAM, 32MB T&L Destekli Ekran Kartı, 600 HD Alanı, ISDN bağlantı **Önerilen Sistem:** 1 Ghz İşlemci, 512MB RAM, 64MB Ekran Kartı, DSL bağlantı

Her yıl E3'te o yılın potansiyel hitlerinine bakarken ister istemez aklımdan geçer: "Daha iyi grafik, daha iyi yapay zeka ama ben bunu daha önce görmüştüm." Çünkü eklenen yenilikler genelde bir kaç makyajdan öteye gidemez. Kahramanın adı dün Lara'ydı yarın Leyla olacak ne farkeder. Fakat bu yıl özellikle bir oyun keskin farklar sunmuş, tanıtım görüntüleri ağzımı açık bırakmıştı. FPS (First Person Shooter) oynanışı, RPG (Rol Yapma) karakteri ve RTS (Gerçek Zamanlı Strateji) tarzı yapı gelişimi ile online bir ortamda harmanlayın. İşte bu oyun Savage: The Battle for Newerth. Baştan söyleyeyim iyi bir internet bağlantınız yoksa ne yazık ki Savage'ı edinerek ağda oynamak dışında yapabileceğiniz bir şey yok. Çünkü oyun tamamen online sistem üzerine kurulu ve tek kişilik bir senaryo içermiyor. Savage'ın diğer devasa online oyunlara göre bir avantajı aylık ücret ödenmeyen bir sistem içermesi; yani orjinalini aldıktan sonra başka bir ücret ödenmiyor.

Farkındaysanız hala inatla oyunun hangi türe girdiğini söylemiyorum; Savage hızla karışan oyun türlerinin vardığı son nokta. Savage Newerth adı verilen çok uzak bir zamanda geçen bir MMOFPSRTSRPG. Yani Massively Multiplayer Online FPS. Gerçek zamanlı strateji ve RPG'lere özgü seviye atlama sisteminin karışımı. Bir zamanlar "Gün gelecek tür adları on harf barajını geçecek" derdim; nitekim oldu. Sistem Quake ve Command&Conquer'ın birleşimi şeklinde tanımlanan ve yalnızca 11.000 satabilmiş Battlezone ve Uprising'in online olarak iyice geliştirilmiş bir versiyonu izlenimi veriyor.



Vurucu bir senaryo mu, vurmanız gereken bir senarist mi

İnsan topluluklarının hayatta kalmak için göç edip geldikleri yerdeki tüm kaynakları sömürdükleri bir zaman. Bu zamanda hayvanların zekaları değişime uğramaya başlayarak insanlarınkine eşit seviyeye geliyor. İnsanlar hala benzer düzene sahip olmasına rağmen hayvanlara olan acımasız tutumları hayvanlara da aynı derecede insafsız olma fikrini aşılıyor.

İşte bu zamanda insanların lideri olan Jaraziah bu yeni hayvan türleri üzerine direkt hakimiyet ilan edeceğine göçebe kabilelerini birleştirdi ve bilime verdiği önemle savaş sanatları üzerin-

kablodaki fısıltılar

Online diyarlarda neler oluyor ?

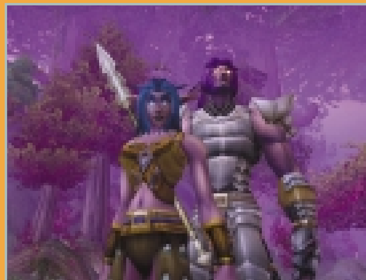
Blizzard'dan Haberler .

Uzun süre sonra demir süpürgesini tekrar kullanan Blizzard Battle.net'te büyük çapta bir temizlik yaptı. Böylece 276.000 StarCraft, 86.000 Diablo 2 ve 41.000 WarCraft 3 hesabını hileciler dolayısıyla kapattı. 14.000 hesabı bir ay boyunca, 2000 cd-key'i ise tamamen Battle.net'e kapattı. Yapılan açıklama da sunucularında adaletsizliğe hiç bir şekilde göz yummayacaklarını açıkladılar. Blizzard böylece eBay'da yüksek rakamlara alıcı bulan Diablo karakterlerinin de önüne geçmeye çalışıyor.

Bir başka Blizzard haberiyse yeni Frozen Throne haritalarının oyunculara sunulması oldu.

World of Warcraft'ı bekleyenleri de habersiz bırakmak istemeyen Blizzard yeni WoW FAQ'ını yayınladı. İlgili web sitelerine alttaki linklerden ulaşabilirsiniz.

http://www.battle.net/war3/maps/war3xbonusmaps.shtml
http://www.blizzard.com/wow/faq



Orta Dünya'ya Giriş Bileti

Yuzuklerinefendisi.com.tr serinin fanlarınca zaten bilinen ve takip edilen bir site. Fakat bahsetmek istediğim sitenin bilgilenirken eğlendirmek için kurduğu ilginç bir oyun sistemi: Siteye üye olurken altı ırktan birini seçerek bir karakter hazırlıyorsunuz. Buradan itibaren sitede gezdikçe sayfalar arasında eşyalar buluyor, ticaret yapıyor ve savaşıyorsunuz. Siteye girdiğiniz her gün puan almanızın yanı sıra aldığınız görevleri tamamlayarak seviye atlıyorsunuz. Şimdiden oyunu tanır ve klanlara katılırsanız ilerideki sürprizlere baştan hazırlıklı olursunuz. Belki kendinizi Orta Dünya'da bile bulabilirsiniz. Kimbilir?

de durmaya başladı. Kendinden emindi, çünkü biliyordu ki ne kadar kuvvetli olursa olsun iyi koordine olamayan bir güç aslında güç değildi. Fakat olaylar doğuştan hayvanlarla konuşabilme yeteneğine sahip kardeşi Ophelia'nın bir gece genç bir yaratığın acımasızca katledilmesine tanık olarak kamptan kaçmasıyla bambaşka bir hal alıyordu. Çünkü düşman bu koordinasyonu ve gücü Jaraziah'ın asla tahmin edemeyeceği birinde, kardeşinde bulacak ve on yıl sonra insan kavminin gelişimi devam ederken yaratıkların bir kraliçe önderliğinde saldırdıkları ve ortalığı talan ettikleri haberi gelecekti. İşin akıl almaz yanı bu yaratıkların kendi teknoloji ve büyülerine sahip olmalarıydı. Newereth'de nihai savaş başlamıştı artık. Bu insan ırkının dünya üzerindeki demir yumruğunun ezileceği anlamına mı geliyordu?



Kumandanıııım! Üstte havalar nasıl?

Ahhh tamam senaryo sizi de o kadar da cezbetmemiş olabilir. O zaman şöyle söyleyim: İki taraf var: İnsanlar (Legion of Man) ve yaratıklar (Beast Horde). Her tarafın kendine özgü avantaj ve dezavantajları var. Örneğin insanlar menzilli silahlarda ustayken yaratıklar dişdişe daha başarılılar; tabi diş farkıyla. İnsanların kuşatma araçları daha küçük ve Behemoth gibi boyu ağaç kadar olan bir yaratığa göre daha az zarar verebiliyor ama ikisinin saklanabilme şansı boy ölçüşemez. Savage oyuncuların bu çarpışmada hangi tarafta yer alacağını seçmeleriyle başlıyor. Oyun her iki tarafın online oyuncularıyla koordine saldırılar yapması, belli noktaları koruması ve bu şekilde zafere ulaşmaya çalışmasıyla sürüyor. Savage'da karakter yönetimi üçüncü ve birinci kişi arasında değişen bakış açılarıyla yapılan savaşlarla gerçekleşiyor. Eee peki, ısrarla bahsettiğim fark nerede? Fark öncelikle yönetimde: Oyuna yeni başlandığında tüm oyuncular karakterlerini FPS tadında yönetirken takım komutanı aynı Warcraft'n andıran bir bakış açısıyla en fazla otuziki kişiden oluşabilen grubunu üstten yönlendiriyor ve aynı bir gerçek zamanlı stratejiyi yönetircesine yeni binaları yapıyor bilimsel araştırmaları (silah, zırh vs.) tamamlıyor ve herkese ne yapması gerektiğini söylüyor. Böylece maden (kırmızı bir taş çeşidi) ve altın işçilerce toplanırken savaşçılar bina yapımına yardımcı olabiliyor ya da kendi işlerine yönleniyorlar. Kumandanlar takım üyelerinin çalışmalarına göre rütbe ve görevler veriyor. Sözün özü kumandan bir FPS yerine gerçek bireylerden oluşan bir strateji oynuyor.

Ohhh, bize burada ok yağsın sen yukardan izle

Oyuna her tarafın en ezik karakteriyle başlanıyor. Örneğin insan tarafı oyuna bedavaya sahip olabileceği bir balta ve ok-yayla vasıfsız bir göçebe olarak başlıyorlar. Aynı şekilde yaratıklar oyuna leş

Ayın Siteleri

http://www.koaka.com/
"KoAkA.com internette oyun oynamayı seven pek çok insanın buluştuğu büyük bir eğlence sitesi olarak tanımlanabilir. Üyelik sisteminin geçerli olduğu sitede kağıt oyunlarından board ve şans oyunlarına kadar geniş bir arşiv, oyun istatistikleri, sohbet alanları ve Top10 listeleri sizi bekliyor."

http://www.rockstargames.com/
GTA ve Max Payne 2 desem, hemen ardından yapımcılarının oyunları hakkında en son haber ve bilgileri verdikleri site desem.

http://gta3.gamigo.de/
Demek "iflah olmaz bir GTA 3 oyuncusuyum; bana bulabileceğim en geniş kaynağı söyle" diyorsunuz. Bir parça almancanız varsa 200 mod, 639 araba, 228 skin...Aaa herkes nereye kayboldu?

http://www.sims.sayfasi.com/
The Sims'le ilgili Türkçe kaynak arayanların yüzünü güldürecek bir site. Makaleler, linkler, eklentilere kadar her türlü bilgi sizi bekliyor. Tasarımın üzerinde biraz çalışılsa daha iyi olacak.

http://www.jediandsith.org/
Aktif bir Türk Star Wars Fan sitesi. Başka Star Wars fanlarıyla tanışmak hatta yetinmeyip mangal keyfiyle SW muhabbeti yapmak istiyorsanız bir göz atın.

http://www.fantasturk.com/
Türkçe fantezi sitelerinin hızla yayılırken bu yola bir taşta Fantasturk'tan geliyor. FRP nedir&nasıl oynanır (sadece D&D), makale ve hikayeleriyle tıklamanızı hakeden bir site.

http://www.gizemli.org/
İnsanoğlu bilemediğine her zaman merak duymuştur. Gizemli.org bilinmeyenlerin perdesini kendi bakış açısından aralayan çekici bölümlere sahip "gizemli" bir site.

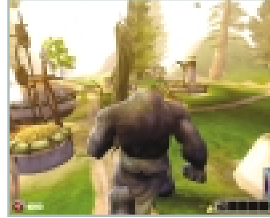
kablodaki fısıltılar

Kısa-Kısa

- Dark Age of Camelot'un ikinci ek paketi Trials of Atlantis nihayet bitti. (Gone Gold)
- Mythic Entertainment Dark Age of Camelot'un başarısıyla ABD'nin en hızlı gelişen 500 şirketi arasına 36.sıradan girdi. Bu online oyun pazarının günümüz dünyasında geldiği yeri açıkça belirtiyor. Ayrıntı için: http://www.mythicentertainment.com/press/top500.html
- UbiSoft'un yeni bombası Beyond Good&Evil web sitesi açıldı. http://bge.ubisoft.de/home.php
- GTA 3 Multiplayer modu MTA'nın yeni versiyonu çıktı. Buyrun: http://mtavc.com
- Hızla sağlam rakipler gelirken Everquest'in ek paketsiz kalması beklenemezdi. Sony Entertainment'dan John Smedley "İnsanlar oynadıkça oyunu desteklemeye devam edeceğiz" diyerek bunun son olmadığı ipucunu da veriyor. Yedinci ek paketin adı ve özellikleri henüz açıklanmadı. Bu arada Everquest 2'nin Ocak 2004'de çıkacağının altını da çizmeli.
- Epic Games UnrealEngine2 Runtime'la ilgilenenler için aranan herşeyi bir sitede toparladı: http://udn.epicgames.com/pub/Powered/UnrealEngine2Runtime22261903
- Ultima 10 yapımcılarından Jonathan "Calandryll" Hanna'ın açıklamasına göre U10'a sadece grup halinde kullanıldığında birbirini tamamlayan yetenekler eklenecekmiş.
- Shadowbane'u merak eden, tanışmak isteyenler için 30 günlük ücretsiz bir test başlamış.

yiyerek canını yenileme yeteneği ve düşmanının kemiklerinden yapılmış iki kılıca sahip bir Scavenger'la başlıyor. Kumandan araştırmaları tamamladıkça yeni karakterler ve silahlar seçebiliyorsunuz. İnsanlar havan topu, katapult, elektrik ve ateş saldırısı yapan silahlar kullanırken yaratıklar büyülerine ve zehire başvuruyorlar. Tabi bu devirde kimse kimseye karşılıksız ateş büyüsü öğretmiyor; yani altın kelime yine "altın". Oyuncular altını düşmanlarını ve haritadaki tarafsız yaratıkları öldürerek kazanıyorlar (Warcraft 3'teki Critter'lar gibi). Bunlara örnek olarak monkit (mızrak taşıyan, nispeten zeki maymun türü) ve taş fırlatan sincaplar verilebilir. Altın kazandıkça araştırmalar sayesinde açılan silahları satın alma şansına erişiyorsunuz. Nakit sıkıntısı çekerseniz kumandanın "altın" eli size yardımcı olabiliyor. Oyunda öldüğünüzde aynı çok oyunculu FPS'lerde olduğu gibi belli bir süre içinde geri dönüyorsunuz. Tabi ölerek kaybettiğiniz karakter ve silahları için yeniden para bayılarak. Oyun bir çok türün karışımı olduğundan ne bir stratejinin bina çeşitliliğini ne de bir online RPG'nin karakter çeşitliliğini bulamayacaksınız. İnsan binaları araştırmalar için gerekli kimyasal, manyetik ve elektrik enerjisini üreten binalar, savunma kuleleri, araştırma binaları ve kuşatma araçlarını üreten binalardan oluşuyor. Yaratık binaları enerji üreten binalar, savunma kuleleri ve büyü araştırmalarını yapan binaları içeriyor. İnsan savaşçıları Nomad (her işe gelir dövüşçü), Savage (çevik, yetenekli savaşçı) ve legionnaire'den (kas yığını) oluşuyor. İnsanların ekibini katapult ve ballista oluşturuyor. Diğer taraf ise Scavenger, Stalker, Predator ve ağaç boyundaki (silah olarakta söktüğü bir ağacı kullanan) yıkım gücü Behemoth'dan faydalanıyor. Fakat bol silah ve büyü çeşidiyle bir çok kombinasyon oluşturmak mümkün.







Yiyorsa gelsene aşağı!

Günümüzde oynadıkça seviye atlamadığınız bir oyun kalmadı gibi. Savage da bu kuralı bozmuyor. Bina ve maden işlerine yardım etmek, düşmanı harcamak veya kumandanın emirlerini yerine getirebilmek seviye atlanmasını sağlıyor. Seviye atladıkça daha iyi sağlığa ve zırhlara kavuşuyor ve daha hızlı inşa edebiliyor veya yıkabiliyorsunuz. Peki kumandan şunu yap dediğinde illa uymak zorunda mısınız? Aslında herkes kendi iradesine sahip fakat uymadığınız bir emir nedeniyle bozguna uğradığınızda ya da genel huzuru bozduğunuzda oyundan uçabilir ve başka oyun bulmakta sıkıntı çekebilirsiniz.

Peki göze batan eksikler neler: Oyuna başlandığında yakın dövüş silahları menzillilere göre daha avantajlı. Böylece oyuncuların yakın dövüş silahlarına yönelmesiyle bitkilerin arkasına saklanarak uzaktan avlanma ve ani baskınlar gibi değişik stratejilerden uzak duruluyor. Ne de olsa yerinizi belli eden ilk atışlarınızdan sonra "Rööaarg" nidalarıyla üzerinize koşan tiplerden tırsılabiliyor. Bu da oyunu kendini tekrar eden bir hale sokabiliyor. Bunun dışında sadece yakın dövüş uygulandığında biri ölene kadar aynı tıklama işlemi yapıldığında silahtan değil sıkıntıdan ölebiliyorsunuz. Sanırım bu problem bir iki yama içinde halledilir. Serbest dolaşımın aslında o kadar da serbest olmayışı can sıkabilen bir başka nokta. Yani haritalar büyük çarpışmalar için geniş alanlar içerirken bazı yerlerde illa bu yoldan geçeceksin diye zorlamak olmamış. İnsan tepeler ve hendeklerde daha serbest bırakılsaydı da değişik stratejiler kuracak imkanlar artsaydı demekten kendini alamıyor. Savage her ne kadar online bir oyun da olsa bir Skirmish modun eksikliği hissedilebiliyor.

Grafiğim ve sesimle ezerim seni

Savage'ın grafik gücü gerçekten iyi. Karakter animasyonları temiz ve göze batmıyor. Eklenen ekipmanlar hoş gözüküyor. Üstten gördüğünüz şelaleler, köyler, kadim ağaçlar yanlarına indiğinizde çok daha haşmetli gözüküyor. İnanın bana, burada Warcraft'ta karakterinize yakından bakmaktan çok daha fazlasını hissedeceksiniz. Yalnız kan ve büyü efektleri hangi büyünün kullanıldığını göstermekle kalmasaydı ve bizi de büyüleseydi iyi olurdu. Çevre iyi dekore edilmiş. Gece gündüz değişimi gibi detaylar atlanmamış. DirectX 9'la gelen bazı ışıklandırma efektlerinden de faydalanılmış. Sonuç olarak grafikler sizi mutluluk göz yaşlarına boğmayacak ama tatmin edecek. Savage'ın sesleri ve müziği sizi bir epik filmi izlercesine çekip içine alıyor. Çınlayan metal sesini bir yere bırakın, sırf okun havayı yararken çıkardığı sesi duymak için yay alabilirsiniz. Savaşa doğru koşarken ezdiğiniz sazların sesini bırakın neredeyse kokusunu alıyorsunuz.

Sözün Özü

S2 ve iGames Savage ile güzel fikirlerin ve bol oyun türünün karışımı olan eğlenceli bir mutasyona imza atmışlar. Yeniden oynanabilirliğin çok iyi olduğu Savage'ın ücretsiz bir online oyun olması da ayrı bir çekici nokta. Klasik olmayı kıl payı kaçıran Savage bir kaç yamayla bu ünvanı alabilir. Özellikle sınırsız interneti olanlar kaçırmasın.

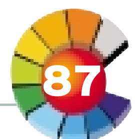
Artılar

Farklı türlerin tadını veriyor, yüksek yeniden oynanabilirlik, kaliteli grafik ve ses, aylık ücret yok

Eksiler

Dengesel hatalar, yer yer grafik hataları

Level Notu



WARHAMMER ONLINE

Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

Masa üstünden ekrana sağlam bir transfer...

Devasa Online oyunlar birer birer damladıkça, yapımcıların işin kokusunu ne kadar iyi aldıkları tekrar ispatlanıyor. Kavradıkları bir diğer şeyse bu oyunları oynatanın grafikten çok daha öte bir şey olduğu. Artık oyuncu kendisini o dünyanın bir parçası olarak hissetmek istiyor. İşte burada devreye önceden tanınan ve sevilen dünyaları kullanmak geliyor. Karanlık ve fantastik bir Avrupa Orta Çağ'ını yaşatan Warhammer da bunlardan birisi. Farkı ise bir RPG değil, dünyada birçok turnuvası yapılan sıra bazlı bir masa üstü stratejisi, hatta daha ötesi, bir hastalık olması.

Oyununun potansiyelini iyi bilen yapımcı Games Workshop da kardeş şirket Climax'ı kurarak online piyasasına adımını attı. Hem de grafikten öte farklarla... Yapımcı Robin Dews amaçlarının, Disney fantezileri olarak nitelendirdiği Asheron's Call ve WoW'un bol renkli havasından tamamen uzaklaşarak karanlık ve korku içerikli bir oyuna imza atmak olduğunu belirtiyor. Çünkü kaosun karanlık güçlerinin hüküm sürdüğü her noktada korku hakim, adalet yok gibi bir şey.





"Gerçek" oyuncularla özgür gelişim

D&D'nin ilk versiyonundan beri RPG'lerin ana malzemeleri olan karakter sınıfları ve level sistemi Warhammer'da da kendini gösteriyor. Fakat değiştirilemeyen sınıfları ve level atlama konseptini çok dar bulan Robin bu konuda köklü değişikliklere gidiyor: WO'da ağırlık karakterlerin meslek kariyerlerinde olacak. Irkını seçtikten sonra; büyücü, hırsız, tüccar gibi klasik sınıflardan biriyle başlayan oyuncu karakterini şövalye, rahip ya da akademisyen gibi istediği yönde geliştirmeye devam edebiliyor. Sistem, karaktere, ırkına ve yönlendirilmesine göre birçok farklı bonus ekliyor. Böylece savaşçılar da bir parça büyü yapabiliyor ve akademisyenler de zırh kuşanıp kılıç sallayabiliyor. Böylece özelleştirme mümkün kılınıyor ama suyu çıkarılmıyor. Bunun en büyük avantajı farklı oyun sürelerine sahip kişilerin de birlikte macera yaşayabilmeleri oluyor. Robin bu serbest sistemin Warhammer'a uzak oyuncuları üzeceğine inanmıyor ve ekliyor "Biz piyasayı değil gerçek oyuncuları istiyoruz."



Cüce helikopterinden Marienburg manzarası

Başlangıçta orjinaline sadık bir strateji oyunu olarak planlanan WO'nun Warhammer havasından kopmaması için masa oyununun şefi Rick Priestley tüm materyalin doğru kullanılmasıyla ilgileniyor. Oyunun en enteresan noktalarından biri ise büyünün yanında yoğun olarak teknoloji de kullanılması. Buharlı savaş araçları, cüce helikopteri, tüfekler, görebileceğiniz aletlerden.

İmparator Karl Franz zamanında geçen WO'da masa oyununun ünlü şehirleri Marienburg ve Nuln gibi şehirlerde Warhammer romanlarının kahramanları Felix ve Gotrek'i de görme şansınız olacak.

Sözün Özü

Oyunun teknolojisi ortalama bir keyif verior. Yani yüzünüze gelen sıkı bir yumruk olmasa da ilk görüntüler sağlam bir etki bırakıyor.

Devasa Online oyunlar için birçok yeni fikir içeren bir yapım WO. Özellikle karanlık ve gotik atmosferi birçok oyuncunun hoşuna gidecek. Bunun yanı sıra büyü ve teknik silahların bir devasa online oyunda birleştirilmesi çok güzel. 2003'ün dördüncü çeyreğinde çıkacak oyunu DAoC oyuncuları da beğenecek gibi...

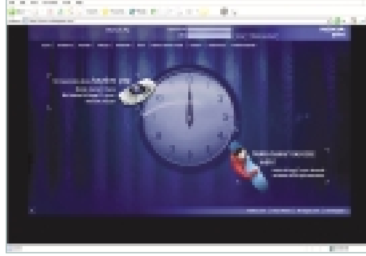
Mobil Oyun

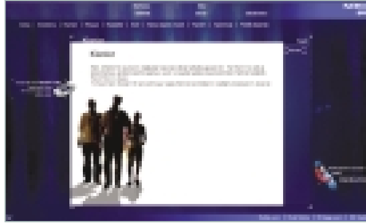
tuğbek ölek | tugbek@level.com.tr

Nokia Game 2003

Sonbaharla birlikte dünyanın en kalabalık ve interaktif oyunu Nokia Game'in zamanı da geldi yine. Dünyanın dört bir yanından yüzbinlerce oyuncunun oynadığı bu oyun özellikle bilgisayar oyuncuları için yeni ufuklar açıyor. Geçtiğimiz iki sene boyunca Nokia Game'i oynayan oyuncular sadece bilgisayarlarının başında değil hiç beklemedikleri anda cep telefonlarına veya e-posta kutularına gelen mesajlarla oyunun heyecanına dahil oldular. Kimi zaman çözmemiz gereken bir sır kimi zaman da sıkı bir borsa pazarlığıydı heyecanı körükleyen. Bu sene ise Nokia Game karlar üzerinde çok farklı bir heyecana çağırıyor bizi.

Bu sene bir esas karakterimiz daha doğrusu esas kızımız var; "Flo". Bu güzel ve maceraperest kızımızın cep telefonu bir Internet çetesi tarafından çalınır ve bu çete aslında büyük bir komplonun peşindedir. Bizim görevimiz Flo'ya çeteyi durdurma mücadelesinde eşlik etmek. Bu sene heyecan karlar üzerinde olacak dedik. Çünkü Nokia Game snowboarding temalı küçük oyunlar içeriyor. Bu oyunlardan ilki hem PC'nizde hem de Nokia 3650, 7650 telefonlarda hem de N-Gage'de oynayabildiğiniz Flo Boarding. Bu oyunu şimdiden www.nokiagame.com adresinden çekip deneyebilirsiniz. N-Gage veya cep telefonlarından yaptıkları skorları GPRS üzerinden direkt yollayabilecekler. Bu yarış ve aksiyon oyunlarında yüksek skorlar elde ederek rakiplerinize karşı üstünlük sağlamanız lazım. Ama bunun yanında zeka oyunlarını çözmemiz, cep telefonumuza gelen kısa mesaj ve sesli mesajların anlamını çözmemiz de gerekiyor. Zaten Nokia Game'i farklı ve güzel yapan da bu farklı oyun ve temaların bir arada olması.

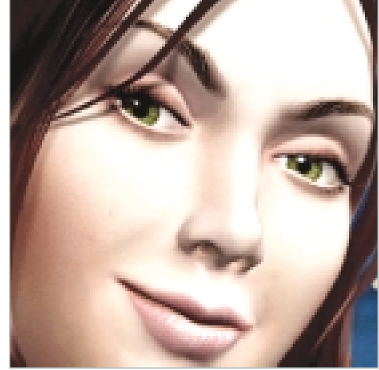






Bu sene Nokia Game'in diğer bir farklı yanı klanları desteklemesi. Geçtiğimiz senelerde oyuncular grup halinde hareket ederek daha başarılı olduklarını fark etmişler ama bu duruma uyanamayan oyuncular için dez avantaj olmuştu. Bu sefer Nokia en baştan oyuncuların klan kurmasını destekliyor. Bu yüzden Nokia Game'e kayıt olur olmaz çevrenizdeki diğer oyuncularla bir araya gelmenizde ve hatta kayıt yaptıracak yeni kişiler bulup klanınıza dahi etmenizde fayda var. Klanları oluşturmaya 10 Kasım'dan itibaren başlayabilirsiniz.

Oyuna kayıt yaptırmak için www.nokiagame.com adresine uğramanız gerekiyor. Çok şık hazırlanan Nokia Game sitesinin en güzel yanı her oyuncuyu kendi dilinde karşılaması. Yani oyunu oynamak için İngilizce bilmeniz gerekmiyor. Ancak mesajları alabilmeniz için bir cep telefonunuz olması gerekli. Endişelenmenize gerek yok oyun için gelen mesajların tümü ücretsiz. Zaten Nokia Game boyunca hiçbir ücret ödemiyorsunuz (Internet bağlantısı ücretleri hariç). www.nokiagame.com adresini kayıt yaptırdıktan sonra da hem oyunun kendisi için hem de ülkemizde ve dünyadaki en yüksek skorları takip etmek için sık sık ziyaret etmemiz gerekecek.



Nokia Game'in kayıtları oyunun başlayacağı 19 Kasım'a kadar sürüyor. Ancak elinizi çabuk tutmakta fayda var çünkü her ülke için belli bir oyuncu sayısı belirlenmiş. 19 Kasım'da başlayan 28 Kasım'da sona erecek. Yani 10 gün boyunca hayat bir Nokia oyunu olarak devam edecek. Bu arada kız arkadaşlarınıza baştan Nokia Game'den bahsetmeyi (hatta onlara da kayıt yaptırmayı) unutmayın. Sonra "Kim bu Flo? Aranızda ne var, niye mesaj atıp duruyor sana söyle!" gibi gereksiz sorularla başınız ağrımasın.

Cep telefonunun yanı sıra Internet Explorer'ınıza Macromedia Flash 6 ve Shockwave 8.5.1 plugin'leri yüklenmiş olmalı. Eğer bunlar yüklü değilse Nokia Game'in web sitesine girince yüklenecek. Oyundan daha fazla zevk almak için ekran çözünürlüğünüzün 1024x768 olması ve Internet bağlantınızın elden geldiğince hızlı olmasında fayda var.

Oyunlar

Asmalı Konak Ürgüp



Tür: Macera
Yapımcı: Başarı Mobile
Bilgi İçin: www.oyunparki.com,
www.mobiloyuncu.com

Önce dizisiyle şimdi de sinema filmiyle olay yaratan Asmalı Konak'ın nihayet bir de oyunu oldu. Filmde Seymen ağa kafayı yemiş olsa da Başarı Mobile'ın hazırladığı mobil oyunda aklı gayet başında ve Bahar'a ilaç yetiştirebilmek için koşturup duruyor. 4 ana bölümden oluşan oyunda Konak, Otel gibi mekanlarda katlar arasında dolaşıp sizden bulmanız istenen nesneleri arıyorsunuz. Bu arada karşınıza çıkan düşmanları Seymen Ağa modeli tepelemeniz de gerekiyor. Ayrıca bölümler arasında iki nokta arasında araba kullanmanız gereken bir bölüm de var.

Oyunun en ilginç yanı ise bölümler arasında çıkan karakterler arası muhabbetler. Seymen ve Bahar'ın resimleriyle süslü olan konuşmalar oldukça eğlenceli. Oyunun grafikleri de oldukça güzel. Seymen'in koşması bir parça Impossible Mission'ı hatırlatıyor.

Oyunun ilginç yanı geliştirme safhasında dizinin senaristi Meral Okay'ın da yer alması ve hikayenin aynı film gibi herkesten saklanması. Hatta oyunu Özcan Deniz'e bile oynatmamışlar. Gerçi ben oynamıştım ama Level ofisindeki herkesten bile saklamak durumunda kaldık.

Asmalı Konak filminin sponsoru Siemens ile yapılan anlaşma gereği Siemens telefon kullananlar oyunu indirimli olarak alıyor. Ayrıca www.oyunparki.com da yapılan turnuvalara katılabilirsiniz. İlk turnuva 3 Kasım'da sona erdi. Ama üzülmeyin ikincisi 19 Kasım'a kadar sürecek. Tek yapmanız gereken en yüksek skoru yapıp oyun içinden yollamak. Şansınız açık olsun.

Desteklediği Telefonlar: Nokia N-Gage, 7650, 7210, 6800, 7250, 5100, 6650, 6610, 3510i, 3650, 6100, 8910i, 3300, Siemens S55, SL55, M55
Skor gönderme: Evet **Oyunu kaydetme:** Evet

Super Monkey Ball



Platform: Nokia N-Gage
Yapım: Amusement Vision Ltd.
Dağıtım: Sega
Multiplayer: Yok

Sevimli oyun karakteri ve dahice oyun fikirleri üretmek konusunda kim Sega ile yarışabilir ki?. Sevimli maymunları cam kürelere yerleştirip çetrefilli bir platformun sonundaki kaleden geçirmek herkesin yapabileceği tipte bir oyun. Ama siz aslında Maymun Topumuzu değil de bütün pisti hareket ettiriyorsanız işte bu bir Sega oyunudur ve eğlence garantisi vardır.

Karışık geldiyse şöyle anlatalım. Elinizde garip şekilli bir tepsi var. Üzerine bir bilye koyuyorsunuz ve tepsiyi farklı yönlere eğerek bilyeyi tepsinin öbür ucundaki iki çivinin arasından geçirmeye çalışıyorsunuz. Becerince bir sonraki bölüme geçiyorsunuz. Ama kaleye ulaşmadan kenardan düşerse Maymun Topunuz baştan başlamak zorundasınız. Oyunun içinde 3 farklı zorluk modu var ve her modun platformları farklı. Oyun içindeki toplam platform sayısı ise 45. İlk platformları şıp diye bitirseniz de ilerledikçe platformlar sizi zorlamaya başlıyor ve defalarca denemeniz gerekiyor. Ayrıca oyunu oynadıkça topladığınız puanlar ile oyun içimdeki 3 küçük oyunu açıyorsunuz ve sonuçta Super Monkey Ball tek başına sizi bir iki hafta oyalıyor.

Super Monkey Ball üç sene önce ilk olarak Gamecube'e çıktığında basit oynanışı, sevimli karakterleri ve yüksek dozdaki eğlencesi ile büyük ilgi toplamıştı. Oyunun N-Gage versiyonu da bu platformdaki en önemli oyunlardan biri olacak gibi. Oyunun tek eksiği daha önce GBA ve GameCube'de çok iyi uyarlanmış olan multiplayer desteğinin N-Gage versiyonunda olmaması. Hemen her oyunu multiplayer destekli olan N-Gage'de asıl olması gereken oyunun multiplayer özelliğinden mahrum kalması üzücü.

Tower Mogul



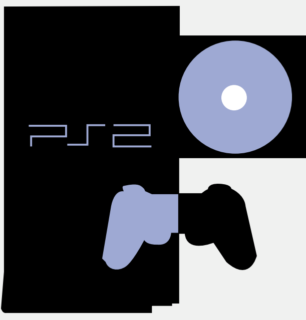
Platform: Pocket PC
Yapım: eSoft Interactive
Multiplayer: Yok

İsminin başında "Sim" ibaresi bulunan her tür oyunun yapıldığı eski günleri hatırlayanlar eminim ki Simtower'ı da unutmamıştır. Bir gökdelen inşa ettiğimiz bu basit ve eğlenceli oyunda, binamızı yükseltirken içini otel, sinemalar, her türlü mağaza, daireler, otopark ve hatta metro istasyonu gibi aklınıza gelebilecek her şeyle dolduruyorduk.

Tower Mogul'da oyunun PC versiyonunda olan hemen her şey mevcut. Oyuna başladığımızda boş bir arazi ve az sayıda inşa edilebilecek üniteye sahibiz. Öncelikle az katlı ve genelde evlerden oluşan bir binayı hedefliyoruz. Çünkü evleri sattığımız için baştaki para sıkıntımızı oldukça rahatlatıyor. Sonra küçük bir alış veriş merkezi, ofisler ve otopark inşa ederek kulemizin gelir getirir hale gelmesini hedefliyoruz.. Binanız 300 kişilik bir nüfusa ulaşınca iki yıldızlı bir bina oluyor ve yapılabilecek yeni şeylerimiz oluyor. Mesela otopark resmen darphane gibi çalışıyor. Nüfus 600 kişi olunca bir yıldız daha geliyor ve oyun bu şekilde ilerliyor.

Oyunun oynanışı çok başarılı. Basit menüler ile bir çok fonksiyona kolayca ulaşıyorsunuz. Oyun PC versiyonuna göre biraz hızlı çekim gibi gidiyor ve grafikler küçük olduğundan dairelerde, dükkanlarda neler olup bittiğini takip edemiyorsunuz. Ayrıca binadaki insanlara tıklayıp ne işler çevirdiklerini anlama şansınız da yok.

Oyunda beni rahatsız eden tek nokta çoğu zaman yapacak bir şey olmadan boş boş beklemek oldu. Otel ve garaj gibi düzenli gelirler oturana dek ancak aylık kiralarla bir şeyler yapabiliyorsunuz. Kira geliyor, 3 günde tüketip inşa edeceklerinizi bitiriyorsunuz ve sonra 27 gün boyunca ekrana boş boş bakıyorsunuz. Neyse ki bina büyüyüp hergün para kazanır hale gelince bu dert bitiyor.



Konsol Ustası

Eylül ayında Japonya'da çok şahane bir olay gerçekleşti. Buna Tokyo Game Show 2003 denildi. Bir öncekine de TGS 2002. Az daha geri giderseniz 2001, 2000ˇ diye canınızı sıkabilirim. E3 kadar muhteşem detaylar sunmasa da, yapımcı firmalar tarafından açıklanan birçok oyunun detayı bu gösteriye saklanmıştı. Ben de uzman muhabiriniz (muhabir?) olarak bu şovda dikkatimi çeken güzellikleri sizlerle paylaşmaya karar verdim.
Bunun yanında Nokia N-Gage'ini piyasaya sürdü. Ben henüz ona sürünemedim, ama belki siz bu yazıyı okurken, kim bilir, yanı başımda bir tanesi duruyor olabilir. Son olarak geri sayım diyesim geliyor, ama geri sayımda bir hata oluştuğunu belli etmek istiyorum. Gelecek aya görüşmek dileğiyle, şimdilikˇ

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

TOKYO GAME SHOW 2003

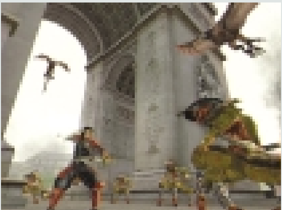
HYPER STREET FIGHTER II ANNIVERSARY EDITION

Aralık ayında Japonya'da piyasaya çıkacak olan bu ismi diğerlerinden daha uzun SF2 oyunu, tahmin edilenin aksine bir devam oyunu değil. Street Fighter 2, Super Street Fighter 2 ve Super Street Fighter 2 Turbo oyunlarını harmanlayan Hyper SF2 aynı zamanda 1994 yılında yayınlanmış olan Street Fighter 2: The Animated Movie'yi de içinde barındıracak. Capcom oyunla birlikte verilecek ayrı bir DVD'de de oyunla ilgili gizlilikler, yöntemler ve birçok ekstra bilgi de sunmayı planlıyor.



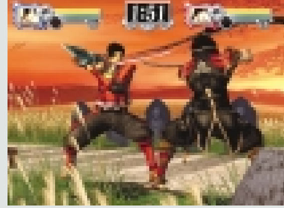
ONIMUSHA 3

Onimusha serisinin Avrupa dışında her yerde tutulmasından sonra strateji değiştiren Capcom, serinin son oyununu Fransa'ya Jean Reno eşliğinde taşımaya karar verdi. Üç farklı karakterin şimdiki zamanda yolculuk edeceği oyun, Onimusha 2'den farklı olarak daha çok aksiyona yönelecek. 2004'ün herhangi bir günü PS2'lerimizde...



ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Yine 2004'te PS2'lerimize inecek bir başka Onimusha da Blade Warriors takısıyla geliyor. Eğer Onimusha'nın daha stratejik ve daha yavaş ilerleyen oynanışından sıkıldıysanız, Blade Warriors ile aksiyonun ortasına inebilirsiniz. İlk Onimusha'dan tanıdığımız Samanosuke, ikinci oyundaki Jubei Yagyu ve bir takım yaratıkları kontrol edebileceğiniz oyun çok oyuncuyla da oynanabilecek.



MEGA MAN X: COMMAND MISSION

Minik mavi enerji topumuz Mega Man yanına Zero ve Axel'ı da alarak yeniden konsollara iniyor. 2004'te görülecek Command Mission, GameCube ve PS2'lerimizi kullanacak. Yalnız bu sefer durum biraz farklı. Mega Man platform oyunu olmaktan çıkıp RPG olma yolunda ilerliyor.



THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

Tim Burton'ın mükemmel eseri Capcom tarafından konsollara hazırlanıyor. PS2'lerimizde canlanacak kusursuz animasyonun ilk oyun görüntüleri neredeyse orijinal yapım kadar kaliteli. Oyunda filmin ana karakteri Jack Skellington'ı kontrol edecek ve Oogie Boogie'ye karşı savaşacaksınız. 2004'ün Halloween'inin beklememiz gerekiyormuş (ne zaman ki Halloween?).



FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

Uzun süredir ortalıkta dolaşan FFVII-2 dedikoduları nihayet çözüme ulaştı. PS2'de veya herhangi bir konsolda göremeyeceğimiz Advent Children bir animasyon olacak. DVD olarak sunulacak ve tahminimce kaliteden kaliteye koşacak film FFVII'nin kaldığı yerin iki yıl sonrasını konu alacak. Korkmayın, Sephiroth ve Cloud yine hikayede yer alıyor. 2004'ün yaz aylarında DVD'lerimizi şenlendirerek, 1 saatlik keyif yaşayacağız...



KINGDOM HEARTS II

Square Enix ve Disney tarafından önümüze çoktan sunulmuş olan şirin RPG'nin devamı yine PS2'lerimize geliyor. Chain of Memories'den birkaç yıl sonrasını konu alan oyunda bu sefer Mickey Mouse da bize katılacak ve ana karakterimiz yine Sora olacak. KHII'nin yanında, GBA için de bir KH geliyor. Kingdom Hearts: Chain of Memories direkt olarak ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Dolayısıyla, eğer KHII'yi tam olarak takip etmek istiyorsanız, önce bu oyuna göz atmalısınız.



R: RACING EVOLUTION

Hatırlar mısınız bilmiyorum, Namco bir ara Ridge Racer diye bir yarış oyunu üretmişti. Yıllar geçti bu oyunun devamını bir türlü göremedik. R: Racing Revolution tüm konsol sistemleri için geliştirilen ve çok yakında piyasada olacak yepyeni bir Ridge Racer. Aslında bu oyun için devam oyunu yakıştırması biraz yanlış, çünkü her nokta baştan yaratılıyor.



SNK Vs. CAPCOM: SVC CHAOS

İşin içinde iki ünlü 2 boyutlu dövüş oyunu ustası varsa, bu türün sonu da asla gelmez. SVC Chaos'da iki taraftan 12'şer karakter olmak üzere toplamda 24 karakter bulunu-



yor. Bir de Geese, Zero (Mega Man'den), Evil Ken gibi gizli karakterleri sayarsak bu sayı giderek artıyor. Oynanış yine daha önceki versiyonlara benziyor, fakat °‹Guard Cancel°› gibi yeniliklerle stratejinizi ayarlayabiliyorsunuz. Tekrar PS2, yine 2004, fakat bu sefer yapımcı SNK.

SAMURAI SPIRITS ZERO

Şu an için sadece Neo Geo için açıklanan (Japonya'da hala yaşayan bir konsol kendisi) SS Zero, pek yakında PS2 için de piyasada olacak. Grafikler, oy-



nanış ve neredeyse tüm karakterler önceki oyunlardan. Yeni ne var diye sorarsanız, onu ileride öğreneceğimizi üzülerek belirtmek isterim.

ARMORED CORE NEXUS

Armored Core bu sefer online oyun özelliğiyle dönüyor. Dört kişinin birbiriyle aynı anda kapışabileceği Nexus, iki disk içerecek. Üstünde "Past" yazan eski görevleri oynamanızı sağlayacak, "Future" yazansa tamamiyle yenilik dolu olacak.



Hava şartlarının ve zamanın siz oynadıkça değişeceği yeni robot savaşını 2004 ilkbaharında PS2'lerde görmek mümkün.

SEVEN SAMURAI 20XX

Kurosawa'nın ünlü samurayları PS2'lerimize geliyor, ama biraz farklı olarak. Seven Samurai 20XX Dimps ve Sammy Studios işbirliğiye hazırlanıyor ve tam bir aksiyon fırtınası sunacağa benziyor. Seçtiğiniz karakterin yüzlerce hareketini kullanarak düşmanlarınızı yok



etmeye uğraşacaksınız. Fantastik kurgusu ve enteresan karakterleriyle SS20XX 2004 başında piyasada.

SUIKODEN IV

Gelecek yılın sonlarına doğru Avrupa'da ve Amerika'da satışa sunulacak olan Suikoden IV, ilk defa geriye dönüş yaparak Suikoden'in başlangıcından 150 yıl öncesine gidiyor. Konami oyunun dördüncü versiyonunda savaş sistemi ve gemiler arası savaşlarda değişikliklere gitmeyi planlıyor. PS2 sahiplerinin yüzü gülsün.



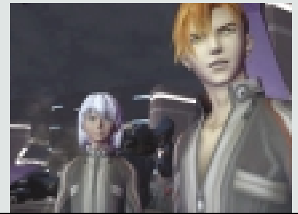
RESIDENT EVIL OUTBREAK

TGS'nin Capcom standında online olarak oynanabilen Outbreak, dört oyuncunun aynı anda zombilere karşı olan mücadelesini gayet iyi sergiliyordu. Önceki RE'ların aksine sıradan insanların kontrolünü alacağınız oyunda seçtiğiniz karakterler birbiriyle hiçbir şekilde aynı olmayacak ve hepsinin artı ve eksileri bulunacak. Oyunu zevkle oynamak isteyenler bir PS2, bir HDD ve sağlam bir net bağlantısı edinmeli ve Mart 2004'ü beklemeli.



Ë XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE

İsmini okumakla uğraşmayın. Kısaca Xenosaga 2 diyelim biz bu oyuna. Zaten oyun hakkında video klipleri göstermekten öteye gidemiyor Monolith ve Namco. Gördüğümüz kadarıyla Xenosaga II'de karakterler anime havalarını yitirerek daha gerçekçi bir yöne sapacaklar, ama oynanış ve senaryo aynı güzellikte devam edecek. Daha fazla bilgi Xenosaga Reloaded DVD'si içerisinde. Reloaded da Japonya'da.



H A B E R L E R

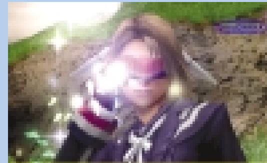
PSX DETAYLARI. YENİDEN...

Sony sonunda yeni eğlence sistemi PSX'le ilgili detayları tam olarak açıkladı. Japonya'da bu yıl sonunda piyasaya sürülecek olan PSX iki farklı modelde olacak. DESR-5000 160GB'lık bir HDD içerecek, DESR-7000 ise 250GB'lık. Bu farklılık dışında iki model birbirinin tıpatıp aynısı olacak. Fiyat olarak da 5000 modeli $720, 7000 modeli de $880'dan satılacak. Sistemin ön tarafında bulunan bir kapak açılarak buraya iki adet Memory Card ve bir adet Memory Stick takabilmenizi sağlayacak. Bu bölümde aynı zamanda USB1.1 girişi de bulunacak. Kontrolör, video ve ses girişleri PSX'in sol kısmına yerleştirilmiş. Sağ kısımdaysa Ethernet girişi, Tuner ve açma kapama düğmesi görülecek. Arka kısım da geriye kalan S-Video, Optik Kablo gibi giriş ve çıkışları içerecek. DVD-R ve DVD-RW desteği bulunan PSX'in DVD-RW özelliği ancak bir güncelleme ile aktif hale gelebilecek. 24 hızlı DVD yazma kapasitesi olan PSX bu alanda şu an için en yüksek hızı sunuyor. Sistemin içinden çıkacak Dual Shock kontrolörü sadece PSX'le kullanılabilecek. Aynı şekilde kayıt işlemlerini kontrol etmenizi sağlayan bir uzaktan kumanda da sadece bu sisteme özel tasarlanıyor.



FINAL FANTASY X-2'DEN SONRA

Final Fantasy X-2 International + Last Mission ismini taşıyan yeni FFX-2 çok yakında Japonya'da piyasada. FFX-2'nin bu yeni versiyonunda birkaç hoş yenilik var. Öncelikle normal oyun tamamıyla İngilizce'leştirilmiş. Eğer oyunu oynayıp bitirirseniz, bir önceki FFX-2'nin bittiği yerin 3 ay sonrasını konu alan bir senaryoya daha kavuşabileceksiniz. Last Mission ise hiçbir güçlendirici kullanmadan çeşitli zindanlarda yaratık avlamanızı sağlayan bir oyun tipi. Last Mission'ı oyuna ilk adım attığınız andan itibaren oynayabileceksiniz üstelik. International'a eklenen son yenilik "Psychicer" isimli kostüm. Bu kostümün hangi güçleri katacağını şu an bilemiyorum, ama Yuna'nın üzerinde güzel durduğunu söyleyebilirim. Heyecanla bekliyoruz...







Efsane asla ölmeyecek...

SOUL CALIBUR II

Namco'nun ünlü silahlı dövüşü bu sefer tüm ünlü konsollarda

Bilgi için: www.soulcalibur.com **Yapım:** Namco **Dağıtım:** Namco **Tür:** Dövüş **Multiplayer:** 2 Oyuncu **İngilizce Gereksinimi:** Hiç

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

O anı hiç unutamam. Dreamcast'im gelmiş, Sonic Adventure var yanında... Birkaç gün sonra ise Soul Calibur'um geliyordu. Arcade makinalarında gayet kalitesiz bir görüntü sergilediği için oyunun ehemniyetini pek anlayamamıştım. Sonra TV ekranına baktığımda her şey değişti. İçeri bir huzur, bir ışık doldu. Gözlerimi alamadım. Zaten bunu takip eden birkaç saatimi de şimdi bile hatırlamam. Kilitlenip kalmışım ekran karşısında...



Silah ustaları

Her ne kadar bir dövüş oyunu olsa da Soul Calibur'un da bir hikayesi var. Ortaçağ'da tüm halk hastalık ve yoksullukla uğraşırken, bir takım kahramanlar ve kötü niyetli insanlar da gücün sembolü olan Soul Edge isimli kılıcın peşine düşmüştür. Soul Calibur'da yer alan tüm dövüşler de bu kılıç uğrunadır.

Eğer daha önce Soul Calibur'u Dreamcast'te oynadıysanız, Soul Calibur 2'yi ilk gördüğünüz anda her şey size tanıdık gelecektir. SC2 için kısaca makyajlı ve güncellenmiş bir Soul Calibur diyebiliriz. Aslında bu oyun iki yıl kadar önce çıksaymış belki daha anlaşılabilir olacakmış, fakat şu haliyle Soul Calibur hayranlarını daha da hayran bırakacak bir öğe içermiyor.

Eski karakterlerin çoğu yeniden karşımızda. Bunlar hakkında detaylı bilgiyi şuralarda bir yerdeki kutu içerisinde bulabilirsiniz. Yeni eklenen karakterler arasındaysa Raphael bir eskrim ustası olarak ön plana çıkıyor. Talim gayet hareketli ufak bir kız. Necrid ise bu oyuna başka bir diyardan eklenmiş gibi. Kopyacı bir karakter kendisi. PS2 versiyonuna özel olarak da Heihachi'yi görebiliyoruz. Xbox versiyonunda bu karakter Spawn. GameCube'deyse Link. Bildiğiniz gibi Heihachi herhangi bir silah kullanmıyor, fakat güçlü yapısıyla oyuna yine de bir şekilde oturuyor.

Ruh savaşları

Oyunumuzda yine oyun tipinden bol bir şey yok. Soul Calibur'un ismini ilk defa duyanlar hemen Practice bölümüne yönelebilirler. Burada ayrıca hangi saldırının ne kadar hasar verdiğini de öğrenmek mümkün. Arcade hızlı oyun keyfi, Survival dayanıklılığınızın hesabı. Peki ya Weapon Master Mode? Bu bir önceki oyunun Mission Mode'una, yani görevleri tamamlayarak ilerlediğiniz oyun tipine eş değer. Seçtiğiniz karakterler haritada çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışarak ilerliyorsunuz. Görevler aslında görev sayılmaz. Bir dövüşte rakibinizi sadece tutma hareketleriyle yenmeye çalışıyor, diğer bir arenada esen rüzgara karşı koyarak ring dışına uçmamaya uğraşıyorsunuz, vb. Önceki oyundan farklı olan tek nokta zindanlar. Aynı RPG'lerdeki gibi zindanların buradaki amacı da orayı düşmanlardan arındırmak. Her üstesinden geldiğiniz görev size yeni karakterler, yeni oyun tipleri ve altın olarak geri dönüyor. Kazandığınız altınlarla da karakterlerinize yeni silahlar alabiliyorsunuz. Bu silahlar karakterinize yeni bir oynanış şekli eklemiyor. Onun yerine daha da güçlenmenize, şarj gerektiren hareketleri daha hızlı yapmanıza, vb. yönlere katkıda bulunuyor.


Sophitia bazı saldırılarında böyle şekilsiz pozlara girebiliyor.


Dengesiz oyuncu Lizardman yine karşımızda.


Arka plan manzaraları kuşkusuz ki oyunun en büyük görsel zenginliği.


Heihachi ve takunyaları. Yeniden...





Nightmare artık eskisi kadar korkunç bir görünüm sergilemiyor.





Etkileyici

Her karakterin iki tip silah saldırısı ve bir de tekme hareketi bulunuyor. Ayrıca ataklara karşı koymak için de blok tuşuna basmalısınız (yön tuşunu geriye çekmek işe yaramıyor). Elinizde bir takım silahlar var diye de tuşlara rasgele basmanın bir anlamı yok. Oyunda başarılı olmak için kombo hareketleri bilmeli, gerektiğinde gard almalı, rakibiniz dibinize giriyorsa da onu tutup fırlatmayı iyice öğrenmelisiniz.

En az oynanış kadar görüntü açısından da yoğun bir güzellik sunan SC2, herhangi bir yavaşlama söz konusu olmadan inanılmaz efektleri ve arka plan görüntülerini rahatça birleştirebiliyor. Her ne kadar ilk oyundan sonra karakterler üzerinde çok da fazla uğraşılmamış gibi gözükse de, yine de görüntüler mükemmele yakın. Soul Calibur 2 yeniden başarısını kanıtlıyor. Mutlaka oynanmalı, oynatılmalı.



LEVEL HIT



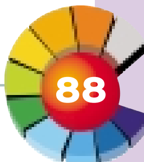
Artılar

Dengeli ve zevkli oynanış. Sayısı hareket ve orijinal karakterler. Görüntü efektleri ve animasyonlara hayran kalacaksınız.

Eksiler

Önceki oyundan pek bir farkı yok.

Level Notu



Efsane Savaşçılar

Taki: Hızlı ve etkili bir ninja olarak görebileceğimiz Taki, değişik hava saldırılarıyla da rakibini rahatça şaşırtabiliyor.

Ivy: İstendiği zaman bir kırbaç, istendiğindeyse kılıca dönüşebilen bir silah taşıyan Ivy, Cervantes'in kızıdır. Hem yakın dövüşte, hem de uzak saldırılarda etkilidir, fakat şahsi görüşüm olarak çok da işe yaramamaktadır.

Cervantes: Soul Edge'in en güçlü karakteri olan Cervantes, kendini Soul Edge kılıcının büyüsüne kaptırmıştır. Oldukça güçlü ve kullanışlı bir karakter, ama biraz yavaş.

Nightmare: Soul Edge'i ele geçiren Schwarzwind grubunun lideri, kısa sürede kılıcın yaydığı kötü gücün etkisinde kalmıştır. Yavaş, ama inanılmaz bir güce sahip olan Nightmare'ı doğru biçimde kullanırsanız, ölümcül olabilir.

Voldo: Soul Calibur'un Eddy Gordo'su. Garip hareketleri ve beklenmeyen saldırı şekilleriyle bambaşka bir dövüş stili sunuyor.

Astaroth: Savaş tanrısı Ares'in hizmetkarı olan Astaroth dev bir balta taşımaktadır. Nightmare gibi ağır işler, ama çarparsa aynen arena dışına çıkarsınız.

Mitsurugi: Japonya'dan kopup gelen ve elinde şık bir Katana taşıyan Mitsurugi, dengeli oynanışı ve kaliteli hareketleriyle herkesin gözdesi...

Necrid: Soul Edge'e ulaşarak onun enerjisiyle insandan başka bir şeye dönüşen Necrid, Enigma isimli silahı ve taklit hareketleriyle dünya dışı bir varlık olarak görülebilir.

Talim: Çok hızlı, çok enerjik, ama bir o kadar da güçsüz olan Talim yavaş, ama etkili bir biçimde sizi hayattan bezdirebilir.

Heihachi: Soul Edge'in bir parçası yüzünden bulunduğu zamandan kopup Soul Calibur zamanına inen Heihachi, çıplak elleriyle binbir türlü silaha nasıl karşı koyacaktır?

Raphael: Eskrimci kişi. Zarif hareketlerle ani ölüm getirebiliyor.

Kilik: Elindeki Bo isimli sopayla (her ne kadar "Rod" yazsa da) birçok hareketi birbirine bağlayarak hiç durmadan rakibini yerden yere vurabilir.

Maxi: Nunchaku ustası Maxi, aynı Kilik gibi saldırılarını rahatça birbirine bağlayabiliyor.

Hong Yunsung: Hwang'a özenen bir kılıç ustası. Genç yaşına rağmen kılıcını çok ama çok etkili kullanabiliyor.

Xianghua: Çin'in haşarı kızı püsküllü kılıcıyla herkese meydan okuyor. Kontrol etmeyi bilen için yürüyen dehşet.

Yoshimitsu: Henüz hiçbir oyunda parladığını göremedim. Burada da ne yapar, niye yapar bilemiyorum.

Charade: Uçan metal parçalarına verilen isim.

Sophitia: Sevmiyorum, hakkında bilgi veresim de gelmiyor. Kılıç ve kalkan taşımasından ne cins olduğu belli.

Seung Mina: Kilik benzeri hareketleri ve silahıyla ortalama bir karakter. Ne sizi zorlar, ne de siz onu zorlasanız bir işe yarar.



Cassandra: Sophitia'nın ruh ikizi. Ben halen kendisini kontrol etmeyi başaramadım, ama bilgisayar bu karakterle beni delirtebiliyor zaman zaman.



Uçan İskoçyalı geri döndü!

COLIN MCRAE RALLY 04

Otomobiller mi daha güçlü, yoksa doğa koşulları mı daha zorlu?

MegaEmin™| megaemin@level.com.tr

Bilgi için: www.codemasters.com/colinmcrae04 **Yapım:** Codemasters **Dağıtım:** Codemasters **Tür:** Yarış **İngilizce gereksinimi:** Normal **Oyuncu sayısı:** PS2 için 2, X-Box için 4**Desteklenenler:** Direksiyon, Dual Shock™ 2

Yabancı bir dergide ilk kez Colin McRae Rally ve Tommi Makkinen Rally reklamlarını gördüğüm günü unutmuyorum. Bundan kısa süre sonra McRae' nin oyunu, diğer tüm rakiplerine açık ara fark atarak en iyi ralli oyunu ünvanını almıştı. Başarılı bir ikinci oyun ve tartışmalara açık bir üçüncü oyunun ardından altı milyonluk satış rakamına ulaşan seriye yeni bir



kardeş geldi. İlk bakışta üçüncü oyundaki açıkları kapatan bir ek gibi görünse de, CMR04' de belirgin yenilikler göze çarpıyor.

Oyunda şampiyona, tek ralli, tek parkur gibi seçenekler var. Ayrıca dört ve iki çekerli araçları seçebileceğiniz kategoriler ve her kategorinin de iki zorluk derecesi mevcut. Klasik ralli otomobillerini seçip yarışabildiğiniz bir Grup B ve oyunu yiyip bitirdiğini iddia eden profesyoneller için uzman şampiyonası da mevcut. Bu modda sadece araç içi kamera, düz vites, en gerçekçi hasar alma ve geçmesi çok zor zamanlar ile oynuyorsunuz. Hodri meydan! En sevdiğiniz rallilerden ve parkurlardan kendi rallinizi de oluşturmak isteyebilirsiniz.

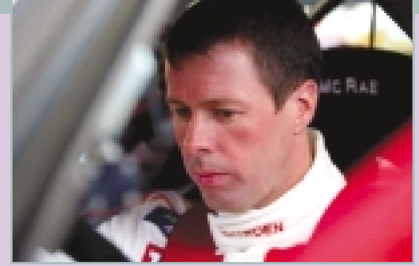
Dünyanın en hızlı oyuncuları belirleniyor!

Bir ralli oyununda multiplayer olmamasını eleştiren zihniyeti anlayamıyorum. Rallide aynı anda gerçekleşen iki olay yok ki multiplayer olsun; her pilot zamana karşı yarışır. Yani bu kesinlikle bir eksiklik değil, hatta oyunun ciddiyetinin bozulmaması amacıyla tam isabet. Aksi takdirde eskisi gibi abuk bir arcade modu olacaktı. Yine de CMR04'de çok kişi ile rakip veya takım arkadaşı olarak yarışmak mümkün. Bunu ister sırayla, ister bölünmüş ekranda gerçekleştirebilirsiniz. Bölünmüş ekranda diğer yarışçının sadece hayaleti olduğundan, tampon tampona mücadele söz konusu olmuyor. Tabi ki sırayla oynamak daha avantajlı. Hem tam ekran oynanıyor, hem önce oynayanın hataları ve yolun kritik noktaları öğreniliyor, hem de muhtemelen birinci olan arkadaşın en iyi zamanı biliniyor ve bu zaman hedef haline geliyor. PS2'de iki kişilik olan CMR04, X-Box' da dört kişilik geliyor. X-Box versiyonunda bir de X-Box Live' a yarış zamanlarını gönderme şansınız var. Codemasters tüm zamanların ve aylık olmak üzere iki ligde zamanları kaydediyor ve en hızlı yarışçıları bulmaya çalışıyor.

Oyundaki araç ayarları ve tamir seçenekleri gayet anlaşılır. Yarış öncesinde zorluk derecesi, parkur türü ve hava koşullarını da içeren detaylı bir brifing veriliyor. Aracınızı bu koşullara göre ayarlayabilirsiniz, ama uzman değilseniz otomatik olarak yapılan ayarları değiştirmeyin derim. Araçların kullanımı CMR3' den çok daha kolaylaşmış. Eski oyunda bir sürüş yardımı vardı ve aracı bir merkez eksen etrafında döndürüyordu. İşte bu istem dışı yardım kaldırılmış ve doğal ve kolay bir sürüş deneyimi sağlanmış. Araçlar daha oturaklı olmuş. Farkı, farklı yüzeylerde fark edeceksiniz. CMR04' de 34 yol yüzeyi ve 19 lastik çeşidi var. İki çekerli arabaları kullanmak da dört çekerlilere göre daha kolay.

Eski oyunun aksine aracınıza yeni teknoloji ürünleri parçaları takabilmek için yarış kazanmanız gerekmiyor veya

Colin McRae MBE bir kimdir, bir nedir?



5 Ağustos 1968 Lanark – İskoçya doğumlu McRae, Alison ile evli ve iki çocuk babası. Çocukken bisikleti ile başladığı yarış hayatına motorkros ve motor test ile devam etti. 1986 yılında ilk rallisine katıldı, 1993 yılında katıldığı Subaru Team ile 1995 yılında ilk WRC şampiyonluğunu elde etti. 1998 yılında Ford Focus takımına geçti ve Kenya' da 25' inci rallisini kazanarak rekor kırdı. Böylece WRC tarihindeki en başarılı rallici olarak kayıtlara geçti. İsviçre' de, Crans' da yaşayan "Uçan İskoçyalı", şimdi Citroen takımında kariyerine devam ediyor.





Parkur ve araçlar

Oyun sekiz uluslar arası ralliyi kapsıyor: Birleşik Krallık, İsviçre, Amerika, Finlandiya, Avustralya, İspanya, Yunanistan ve Japonya. Bunların her biri 6' şar parkurdan oluşuyor. Bunun yanında sekiz ısınma parkuru ve 4 özel parkur var. Oyunda Citroen Xsara, Mitsubishi Evo 7, Subaru Impreza, Ford Puma, Fiat Punto, Audi Quattro ve Peugeot 205



gibi yirmiden fazla otomobil var. Şaşırtıcı ama Citroen 2CV Safari veya Ford Transit panel van ile bile yarışabiliyorsunuz.





yetmiyor. Artık her ralli bitiminde bir sonraki rallide çok işinize yarayacak bir parça açılıyor ve bu parçanın testini iki kez deneme hakkı veriliyor. Eğer bu mini oyunda başarılı olursanız, parçayı arabanıza monte etmeye hak kazanıyorsunuz. Bu testlerde aracınızın mevcut parçalarını sınırlarında kullanabildiğinizi göstermelisiniz ki, yeni parçalara ihtiyacınız olduğu anlaşılsın.

McRae'deki hasar motoruna diyecek yok, fakat bu kez üç farklı hasar ayarı seçeneği sunulmuş. Yarış sonunda aracınızın etrafında dönen bir kamera ne kadar hasar aldığını görmenize yarıyor. Araba modellemeleri eski oyundaki ile aynı kalitede. Bir de kamera hasarı var.


McRae sonunda Citroen' de


İşte profesyonel bir pilot. Bravo!


Rampaların ustası ve de gözlerinin hastasıyım.

Sanayide tanıdık var mı?

Aracınızın başında elleri ceplerinde dolaşan takım elemanlarınız, yarış boyu haşat ettiğiniz aracınızı nasıl onaracaklarını düşünüyorlar. Bu iş için 60 dakika zamanınız var ve eğer çok hasarınız varsa onarımlar arasında bir seçim yapmanız gerekiyor. Örneğin kaporta yerine şanzımanı tamir etmek isteyeceksiniz. Yeterli zamanınız yoksa ve her ikisini de yapmak istiyorsanız, o zaman alacağınız ceza saniyelerine de katlanmak zorundasınız.

Gerçekte hiç yerinde durmayan seyirci kalabalığının oyunda hala yere dikilmiş kartonlardan oluşması gerçeği üzerinde fazlaca durmazsak grafikler süper diyebiliriz. Artık parkurlar daha zengin ve etkileşimli. Rüzgarda uçuşan otları, gözünüze giren güneşin yarattığı gölge efektlerini, tepenizde uçan uçak ve helikopterleri çok beğeneceksiniz. Hava koşulları hala çok gerçekçi, hele de kokpit kamerasındayken. Araçlar çok güzel kirleniyor. Replay' ler bir elden geçmiş, tampon kamera ise geri gelmiş. Serinin önceki oyunlarında olduğu gibi menüler görebileceklerinizin en iyilerinden. Fonda sürekli şık videolar ve müzikler var.

McRae & Kestane olgusu

Motor ve yol yüzeyinden çıkan sesler çok gerçekçi, detaylı ve heyecan verici. Öyle ki bazı hasarları arabadan gelen seslerden anlayabiliyorsunuz. Oyunun Dolby Pro Logic II desteklediğini de söylemeden geçmeyeyim. Oyunun başında hangi milliyeti seçerseniz seçin, yardımcı pilotunuz aynı adam oluyor. Üstelik pek de laubali be kardeşim. Yeri gelince iyi gittiğinizi belirtirken, bazen de bağırıp azarlıyor:"-biraz konsantre olsana be adam!". Oyunun hilelerine ulaşmak isteyenler telefon faturalarında "gacıırrtt" şeklinde bir ses duyabilirler, çünkü oyunda yazılı numarayı arayıp, diskinizin kodunu vermelisiniz ki, size özel hileleri öğrenebilesiniz.

Çok ufak aksiliklere rağmen Colin McRae Rally 04, en iyi ralli oyunu olma ünvanını koruyor. Gerçek bir ralli tutkunu iseniz bu oyunu kesinlikle kaçırmayın. Böylece kestane ile iyi gidecek olan kış eğlenceniz de çıkmış oldu. Bye&Smile...

LEVEL CLASSIC



Artılar

Oyun nefes kesiyor, nabız hoplatıyor, tansiyon zıplatıyor. Gerçeğine en yakın ralli deneyimini sunabiliyor.

Eksiler

Nasıl olur da yeni dikilmiş ve henüz iki dalı çıkmış bir ağaççık 120 km/h ile giden 1 tonluk bir arabayı anında durdurabilir?

Level Notu







Kral öldü, yaşasın yeni kral!

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Bir futbol oyunundan daha fazlası...

Bilgi için: www.konami.com **Yapım:** Konami **Dağıtım:** Konami **Tür:** Spor **İngilizce gereksinimi:** Hiç **Desteklenenler:** Dual Shock, 4 oyuncu

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Ne futbol oyunları oynadık... Spectrum'da Super League; Commodore'de Emlyn Hughes Soccer, Microprose Soccer; Amiga'da Kick-Off, Sensible Soccer, Striker, Goal... En iyilerini sorarsanız... Emlyn Hughes Soccer, Sensible Soccer ve... Pro Evolution Soccer. Tartışmasız, ne FIFA, ne başka bir şey, Pro Evolution Soccer şu anda piyasadaki en iyi futbol oyunu, en iyi futbol simulasyonu, en iyi şey!

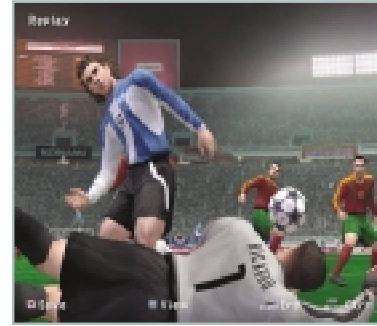
1.5 yıldır bizi esir alan Pro Evolution Soccer (PES), son versiyonuyla yeniden karşımızda. İkincisinden yaklaşık olarak bir yıl sonra çıkan PES3 bizi yine hayâl kırıklığına uğratmadı.

Pierluigi Collina

Oyunun kapağında bu kez Pierluigi Collina var. Kapağın içinde de PES3 CD'si. Onun içindeyse...

Modlardan başlayayım: Match, League, Cup, Master League, Training. Game Options'ta, yani seçeneklerde ilk dikkat çeken şey PES-Shop. Oyunda topladığınız puanlarla; yeni stadyumlar, alıştırma sahaları, takımlar, oyuncular, stratejiler veya efektler (mesela tekrarlarda





topun arkasından renkli bir efekt çıkmasını sağlayan "Ball Effect") alabiliyorsunuz. Her maçtan sonra belirli bir PES puanı alıyor ve bu puanları biriktirerek Shop'a girip alış-veriş yapabiliyorsunuz. Bu sistem, Virtua Fighter'daki Quest modu gibi oyunun tek kişilik modlarının "uykulu" havasını azaltmak ve bu modları daha ilgi çekici hale getirmek için geliştirilmiş.

PES3'te Sensible Soccer'daki veya menajerlik oyunlarındaki gibi para kullanmıyorsunuz. Bunun yerine yukarıda da bahsettiğim puanlara yer verilmiş. Her şeyi bu puanlarla yapıyorsunuz. Tabii oyuncu alımı da buna dahil. PES2'de olmayan birçok menajerlik unsuru da yeni oyuna eklenmiş. En başta, diğer futbol oyunlarındaki Kariyer moduna denk gelen Master League modunda artık bir değil dört lig var. Oyuna ikinci ligten seçtiğiniz bir takımla başlıyor ve seçtiğiniz takımı birinci lige çıkarıp şampiyon yapmaya çalışıyorsunuz. Tabii ki küme düşme riskini de dikkate almanız gerekiyor. Sezon içinde ayrıca kupa maçları da yapıyorsunuz.

Dediğim gibi, oyundaki etkiniz sadece maç yapmakla sınırlı değil. Adamlarınızın performansını görmek ve daha iyi bir kadro kurabilmek için takımınıza antreman yaptırabiliyorsunuz. Bunun yanında takımın mali durumunu da unutmamanız gerekiyor. Yani puan durumunu... Puanlarınızı dengeli harcayın bakayım! Savrukluk yapmayın!

Master League modunun tek dezavantajıysa şu: Takım isimleri ve oyuncular tamamen uydurma! Seçebileceğiniz takımlar arasında PES United bile var! Maalesef Konami sadece milli takımların ve oyuncularının lisanslarını alabilmiş.



Oynanış farklı mı?

Asıl bahsetmem gereken şey de oynanış değil mi zaten... İlk başta yeniliklerden bahsedeyim. Artık hakem bazı pozisyonları avantaja bırakıyor. Mesela gole giderken biri (kim acaba?) size faul yapar da düşmezseniz, hakem oyunu devam ettiriyor ve bu da gol atma şansınızı artırıyor. Avantaja bırakıldığını ekranın sol üst köşesinde çıkan sarı hakem işaretinden anlayabiliyorsunuz. Avantaj sisteminin iyi bir yenilik olup olmadığını sorarsanız kesinlikle "çok iyi" derim, ama bu konuda ufak tefek sorunlar da yok değil.

Ofiste kim nasıl oynuyor?

Sinan: Sağı solu belli olmaz. Bazen 5 yer, ama turnuvalarda aslan kesilir. İyi defans yapmasıyla tanınır. Oyun oynarken heyecanını gizleyemez. Üç büyükler arasındadır.

Gökhun (patron): Profesyonel oynar. Güzel goller atar, kendisini geliştirmeye çalışır, yeni hareketler dener, fakat çok kolay gol yer, basit hatalar yapar. En farklı yenilgiler hep ona aittir. 9-0 vs... Attığı golleri en az on farklı kameradan dakikalarca izler. Megalomandır.

Gökhan (grafik departmanı sorumlusu): Amatördür. İyi oynadığını sanır ama oynayamaz. Topu sürmekte ve özellikle gol yollarında çok başarısızdır. Her pozisyonda heyecanlanır, bir şey olduğunu sanır, dedim ya, amatördür. Ve hep öyle kalacaktır.

Fırat: En çok galibiyeti o almıştır ve en çok turnuvayı o kazanmıştır. Zaman zaman eve kutu kutu profiterollerle ve eklerle dönmüştür. Çok gol atar, çok zor gol yer, en farklı galibiyetler onundur, iyi çalım atar, iyi pas yapar, estetik goller atar. Ama zaman zaman çok çalım atar, tepki toplar. Bazen de sıkıcı oynar. Bu tanımlamaları da kendisi yapmaktadır. Ne biçim iştir bu...

Serhat: PES'le yeni tanışmıştır, ama Gökhan kadar amatör değildir. Söylenenleri dinler ve daha iyi oynamaya çalışır. Birkaç galibiyet de almıştır. Umut vaad eder.

Berker: En iyi o oynar, çünkü hiç maç yapmamıştır ve hiç yenilgisi yoktur. En başarılı odur, çünkü hiç maç yapmadığı halde en çok profiterolü o yemiştir.

Tuğbek: Oyundan anlamaz, şimdiye kadar sadece iki maç yapmıştır. İkisini de kazanmıştır, çünkü rakipleri bir koala ile oynamaya alışkın değillerdir ve ona acırlar, bilerek yenilirler. Yendim diye sevinir...

Mesela hakem faul yapıldığında sarı kart gösterecekse hiçbir şekilde oyunu avantaja bırakmıyor. İsterseniz topla birlikte kaleye girin, gol olun. Hiç farketmiyor. Bir de şu var, bazen de size faul yapıldığı ve topun rakibe geçtiği zamanlarda da hakem avantaj kullanıyor. Bunlara rağmen "avantaja bırakma" çok hoş bir yenilik.

Diğer yenilikse, oyunun sayılı eksiklerinden biri olan "el" cezası. Artık oyun sık sık, topun elinize çarptığı gerekçesiyle kesiliyor. Belki gerçekçilik açısından iyi, ancak olur olmadık yerlerde topun elinize çarpması çok can sıkıcı. Kontrolünüzde olmayan bir şey için topu boşu boşuna kaybediyorsunuz.

Bunların dışında... Oynanış PES2'ye oldukça benzer. İlginçtir ki, oynanıştaki yenilikler yine bizden saklanıyor. Çok dikkatli değilseniz farketmeniz zor, ama ben ne yaptım dersiniz? Farkettim! Vay be, oyun yazmalıymışım aslında bi` dergide! (balık falan değilim, hafızam çok iyidir, ne yaptığımı da çok iyi biliy... Ha, ne yapıyorum ben ya, bu ne, o kim, bu ne yazısı, muhasebeci miydim ben?)

Oyunun hızı PES2'yle aynı. Fakat adamlarınız artık topu daha farklı ve dengeli kontrol ediyorlar. Bu da çalım atmayı eskisinden daha zor ve gerçekçi bir hale getiriyor. Yeni PES'in PES2'den ayrıldığı ilk nokta bu. Mesela bir tarafa doğru deparla koşarken, topu bir anda ters tarafa çektiğinizde adamınız bunu PES2'deki gibi hızlıca değil, olması gerektiği gibi dengesini kaybederek ve yavaşlayarak yapıyor.

Diğer yenilikse oyunda daha fazla "karambol" pozisyonunun olması. Bu iyi bir şey mi bilmiyorum ama, bu pozisyonlarda her defasında panik yaptığımız ve heyecanlandığımız kesin. Anlayacağınız, karambol pozisyonlarının fazla olması oyunun heyecanını artırıyor.

PES serisini bilenler için oyunun ne kadar gerçekçi olduğunu anlatmaya gerek yok. Şu kadarını diyebilirim, bu oyundaki her şey gerçek! Bir oyunun bu kadar gerçeğe yakın olabilmesi inanılmaz. Bir defa olan pozisyonun belki benzerine rastlayabilirsiniz, ama aynısına asla. Her defasında farklı bir golle, her defasında farklı bir "oyun"la karşılaşıyorsunuz. FIFA'daki kalıp pozisyonlar bu oyunda yok. 10-0'lık skorlar yok (tamam, birkaç defa ismini vermek istemediğim dergi sakinlerini 9-0 yendim ama olsun). Toparlamak gerekirse: PES3 ile PES2'nin oynanışı arasında belirgin bir fark yok, ancak Konami ne yapıyor ediyor, her yeni PES oyununu sevdirmeyi başarıyor. Bu arada şunu da unutmadan yazayım: Artık havadan gelen toplara, yerden gelenlere vurduğunuz şiddetle vurursanız top çok yukarıdan gidiyor. Havadan gelen toplara gelişine vurmak zordur, Konami de bunu oyuncuyu hissettirmek için bunu daha hassas bir hale getirmiş.

Bu arada, eskisinden daha kolay estetik vuruşlar yapabiliyorsunuz, ama bu, oyunun gerçekçiliğini hiçbir zaman bozmuyor.

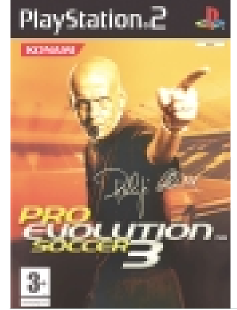
PES3 grafik açısından da farklı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Yeni bir motorun kullanıldığı oyunun animasyonları ve grafikleri eskisinden daha iyi. Özellikle yıldız futbolcuların suratları gerçekleriyle aynı. Mesela Ortega'nın her defasında nasıl bu kadar Ortega olabildiğine şaşırıyorum. Ayrıca tekrarlarda arka plan ve seyircilerde "blur" efekti kullanılmış. Bu da hoş...



Karar...

Konami şimdiye kadarki en iyi futbol simulasyonunu yaratmayı başarmış. PES3'te, bir-iki ufak sorun haricinde hiçbir eksik yok. Bu bir oyun değil, bir oyundan çok daha fazlası. Eğer futbol oyunlarını seviyor ve hâlâ FIFA oynuyorsanız, çok geçmeden vazgeçin. Saygılar kral için...

LEVEL CLASSIC



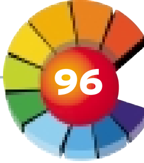
Artılar

Avantaj sistemi, PES-Shop, geliştirilmiş Master League modu, geliştirilmiş grafikler, inanılmaz pozisyonlar, gerçekçi oynanış, gerçekçi oynanış ve gerçekçi oynanış.

Eksiler

Gereksiz el cezası, avantajlardaki bazı sorunlar, sakin spiker.

Level Notu



HUNTER THE RECKONING

Geleneksel hesaplaşma günlerine hoşgeldiniz...

WAYWARD

Bir bir kayıplara karışan avcıları kurtarabilecek misiniz? Belki...

Bilgi için: www.vugames.com **Yapım:** High Voltage Software **Dağıtım:** Vivendi Universal **Tür:** Aksiyon **Desteklenenler:** 2 oyuncu **İngilizce:** Gerekmiyor

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

Vampirler, yaşayan ölüler, yaşamayan ölüler (doğrusu budur), kurt adamlar ve bu tarz korkunç, rüyanızda görseniz takip eden gününüzün kötü geçmesini sağlayacak birçok garip yaratıkˇ Bunların aslında iki amacı var. Birincisi korkusuz geçen yaşamlarımıza renk katmak. İkincisiyse onları bulduğumuz yerde ortadan kaldırmak. Yalnız bu öyle kolay değil. Önce bir "Avcı" olmalısınız. Herkesin avcı olmasına da göz yumulmuyor. Mesela Buffy bir avcı. En son öldü, tam kurtulduk diyorduk yeniden canlandı. Konumuzsa Buffy'den uzak bir yerde, Ashcroft'ta geçiyor. Ashcroft'ın yaratıklar tarafından istila edilmesinden bir süre sonra çeşitli avcılar harekete geçmiştir ve halkı yeniden huzura kavuşturmaya çalışmaktadırlar, fakat bu durum bazı avcıların ortadan kaybolmasıyla bozulur. İş istilayı ortadan kaldırmadan, kaybolan avcıları bulmaya doğru yönelir veya her ikisini bir arada götürmeye...

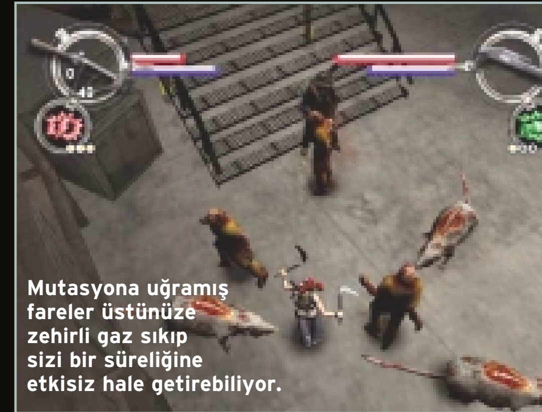
Deuce, Judge ve diğerleri

Hunter: The Reckoning Wayward, Hunter: The Reckoning'in devamı. Eğer Hunter'ı daha önce PS2'de görmedim diyorsanız, Xbox ve GameCube'e bakmanızı öneririm, çünkü Hunter'ın ilk versiyonu PS2'ye çıkmadı. İkinci oyunsa tüm konsollar için tasarlandı ve karşımızda.

Aslında White Wolf tarafından hazırlanan bir masaüstü FRP'si olan Hunter, konsollara düşünce tam anlamıyla bir aksiyona dönüşmüş. Oyunda önünüze çıkanı kesip biçmekten daha farklı bir şey yapmıyorsunuz. Eğer bu ismi FRP versiyonundan duyduysanız, belki bu halini görünce biraz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz.

Dört farklı karakterimiz var. Deuce, Samantha, Kassandra ve Father Esteban (Esteban baba). Bir de Joshua var, ama onu şimdilik yok sayacağız. Kendini gizliyor bizden. Karakterinizi seçtikten sonra oyuna son hızla giriş yapabiliyorsunuz. İlk önce hoş bir öğrenim sürecinden geçiyorsunuz (gayet iyi olmuş). Bu kısa bölümü atlattıktan sonra ise asıl aksiyon sizi bekliyor.

Tuş dağılımı biraz farklı diğer aksiyon oyunlarıyla karşılaştırınca. Sol analog düğmeyle karakterinizi oraya buraya yönlendiriyor, sağ analog düğmeyle de yana ilerlemesini (strafe) sağlıyorsunuz. İşler bundan sonra biraz karışıyor. R1 tuşu yakın dövüş silahınızı kullandırıyor, R2 de ateşli silahlarla dehşet saçmanıza yarıyor. L2'yle zıplıyor (çok kullanışsız bir hareket), L1'le ise Edge hareketinizi yapıyorsunuz. Yuvarlak tuşu ateşli silahınızı, Üçgen tuşu da Edge'inizi seçmenizi sağlıyor. X'le de seçtiğiniz ateşli silaha geçiş yapıyorsunuz. Sanı-



Mutasyona uğramış fareler üstünüze zehirli gaz sıkıp sizi bir süreliğine etkisiz hale getirebiliyor.



Düşmanlarınızı bir noktada toplayıp toplu temizliğe imza atın. Daha faydalı.


Father Esteban'ın Word of Power'ı birçok düşmanı aynı anda ortadan kaldırabiliyor.

rım tuş dağılımının nasıl bir oynanış sağladığını kafanızda canlandırmışsınızdır.

Büyü

Seçtiğiniz her karakterin kendine has silahları ve büyüleri bulunuyor. Ana silahınızı değiştirmeniz mümkün değil. Oyunun başında elinizde ne varsa, sonunda da onla kalacaksınız. Büyüler ve ateşli silahlarsa sürekli değişiklik gösteriyor. Büyü gücü en gelişmiş karakter Father Esteban. En düşük olansa Deuce. Her karakterin üç farklı büyüsü olabiliyor ve bunlar arasında istediğiniz zaman geçiş yapabiliyorsunuz. Her büyü kullanışınızda "Conviction" enerjiniz azalıyor. Seçtiğiniz karakterin Conviction'ı yüksekse, bu durumda hem büyü gücünüz daha iyi olacaktır, hem de daha çok büyü yapabileceksiniz demektir. Büyü enerjinizi tazelemek için, parlayan E (Edge'e tekabül ediyor) işaretleri bulmalı veya düşmanlarınızdan dökülen mavi enerji toplarını almalısınız.

Büyüyle işleri idare etmek zor. Ateşli silahlarınızın da cephanesi tükenebiliyor. Dolayısıyla işleri eski usulle, kesme biçme yoluyla idare etmek zorundasınız. Güç açısından en zavallı olan karakter bile ana silahıyla bir şeyler başarabiliyor. Yakın dövüşte başarının yolu yine kombolar. R1 tuşuna zamanlamayı tutturup üç kez art arda basarak kombo saldırınızı gerçekleştirebiliyorsunuz. Gerçi kombonun can sıkan bir yönü de var. Saldırı hareketiniz A noktasından B noktasına transit gidiyor. Arada durmuyor. Peki ya siz arada durmak isterseniz? Ya düşmanı ıskaladıysanız? İşte böyle durumlarda biraz sıkıntı yaşayabiliyorsunuz. Hele elinizin altındaki adam Deuce ise ıskalama oranınız yükseliyor.

Oyundaki amacımız, her bölümün başında bize verilen görevler doğrultusunda ilerliyor. Bu bir takım eşyalar bulmak olabilir, birine eşlik etmek olabilir, bir kurtadamı ortadan kaldırmak olabilir˘ Görev çeşitleri ismen farklılık gösterse de, aslında yapıları aynı.

İki kişilik oyun seçeneği sunan oyunun aslında en büyük artısı da buradan geliyor. Bir arkadaşınızı yanınıza alıp, zombileri geldikleri yere yollamak gibisi yok. Hele PS2'de iki kişilik aksiyon oyunlarının seyrekliğini düşünürsek, bu özelliğin değerini daha da iyi anlayabiliriz. Hepsi bu kadar. Seçim sizin.

Yaratıklardan inciler

Yok ettiğiniz düşmanlarınızdan bulabilecekleriniz:
- **Kırmızı enerji:** Sağlığınızı düzeltir.
- **Mavi enerji:** Büyü gücünüzü tazeler.
- **Pembe enerji:** Hem sağlık hem büyü gücü.

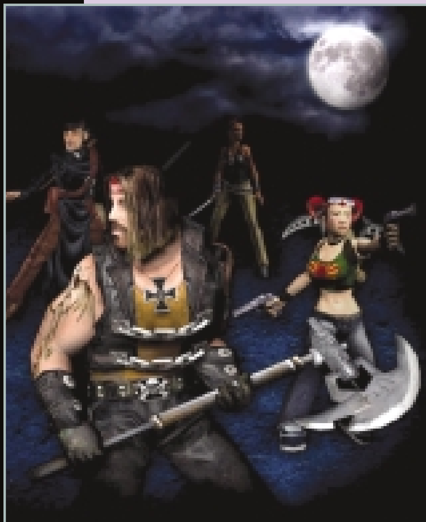
Cephane: Ateşli silahlarınızın tek dostu.







Karakterleri tanıyalım



Deuce: İri yarı, motorsikletçi tipli bir kişilik. Hoş.
Artılar: Cüsseli bir kişi olması nedeniyle oyundaki en güçlü yapıya sahip. Hem az hasar alıyor, hem de baltasıyla önüne geleni ortadan kaldırıyor. Ayrıca yanından tüfeğini eksik etmiyor.
Eksiler: Böylesine büyük bir insan olunca hızdan kaybediyorsunuz. Büyü gücünden de. Hedefleme konusunda da sıkıntılı anlar yanı başınızda.

Kassandra: Çok şirin, çok şeker. Her eve lazım.
Artılar : Süper hızlı bir karakter arıyorsanız, işte Kassandra.
Eksiler: Yapımcılar hız vermiş, gerisini de size bırakmış. Ne destek büyüleri pek işe yarıyor, ne de gücü.

Samantha: Karizmatik, siyah saçlı ve Katana'lı kişi.
Artılar : Her şeyden biraz kavramı benimsenmiş. Tam anlamıyla ortalama bir karakter. Rejuvenate büyüsü etrafınızdakileri de iyileştirebildiği için hayli kullanışlı.
Eksiler: Pek güçlü sayılmaz. Çok hızlı da değil. Beğenmedim.

Father Esteban: İşte benim karakterim! Tam bir büyücü.
Artılar : Conviction'ı inanılmaz güçlü. İlk büyüsü olan Word of Power tam bir yıkım sergiliyor.
Eksiler: Büyücler illa güçsüz ve dayanıksız olmalıdır ya, Father Esteban da bu kurala uyuyor.

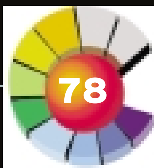
Artılar

Farklı karakterler, büyünün oyun yapısına getirdiği olumlu etki, iki kişilik oyun şekli.

Eksiler

Kombo sistemi yetersiz. Görevler sıkıcı olabiliyor. Hareketler tekdüze (yakalama, tekme-yumruk gibi farklılıklar yok). Kamera açıları baş ağrısı.

Level Notu







Ekranların vazgeçilmezi...

THE SIMPSON'S: HIT & RUN

Yaklaşık 14 yıldır televizyonları şenlendiren sevimli ailenin, başarıya ulaşan tek oyunu

Bilgi için: www.vugames.com **Yapım:** Radical Entertainment **Dağıtım:** Vivendi Universal, Fox Interactive **Tür:** Aksiyon **Multiplayer:** Yok **İngilizce:** Az Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

Şimdiye kadar Simpsons adını televizyon ekranlarında ne zaman görsek keyiflendik, güldük, eğlendik. İş bu fikri oyun platformuna taşımaya gelince, Simpsons görmediği boyutta bir başarısızlığın içine düştü ve uzun süre de orada kaldı. Açıkçası Hit & Run'ın ismini ilk defa duyduğumda yine saçma sapan bir oyun göreceğimi düşünüyordum, fakat olaylar hiç de bu yönde gelişmedi. Yıllar süren başarısızlığın ardından Simpsons sonunda bir şeyler öğrendiğini kanıtlıyor.

GTA Stili

Aranızda PC veya PS2 sahibi olup da, bir şekilde GTA'nın adını duymamış olan varsa beri gelsin. Gelsin ki gözü oyun görsün. Peki nedir GTA ve Simpsons'ı böylesine benzer kılan? Hit & Run'da bir süre zaman geçirdikten sonra farkedeceksiniz ki, oynanış fazlasıyla GTA'ya benziyor. Elinizin altında koskoca Springfield, karakteriniz ve içine binilmeyi bekleyen tonla araç.

Springfield'ı siyah renkli kamyonetlerin, garip, uçan robotik arıların ve herkesin beyninin yavaş yavaş kemiren bir tür kolanın işgal etmesinden sonra, karakterlerimiz Homer, Bart, Lisa, Marge ve Kwik-E-Mart'ın sahibi Apu kasabalarını eski haline döndürmek üzere harekete geçerler.

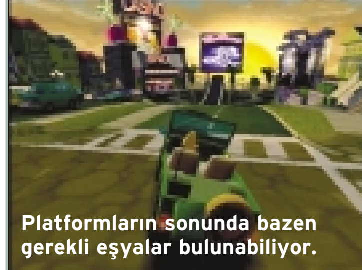
Tam yedi bölümde, yedişer farklı göreve atılacağınız Hit & Run karakterlerinizi bölümlere dağıtmış. Bir bölümdeki tüm görevleri Marge'la geçerken, başka bir bölümü Bart'la bitirmeye uğraşıyorsunuz gibiˇ Her karakterin kendine ait bir aracı var. Bu araçları dizinin müdavimleri ilk gördükleri anda tanıyacaklardır. Homer örneğin, ailenin Sedan'ını kullanıyor. Geri kalanını ben pek çıkartamadım (diziyi arada bir izlerim).

Para işi

Araç kullanmanın yanında, her karakter şehirde özgürce dolaşabiliyor. Dolaşırken zıplayabiliyor, ona buna sataşıyor, ortalığı dağıtıp, dağıttığı ölçüde para kazanıyor. Para neden kazanmak istiyoruz? Kazandığımız paralarla (aslında madeni para gibi bir şey bunlar) kendimize değişik araçlar alabiliyoruz. Evet yoldan geçen araçlara da binebilirsiniz, fakat bu paralarla satın alacağınız araçlar yolda göremeyeceğiniz kalitedeler ve hepsini arşivinize katmak isteyeceksiniz. Hepsi bu kadar değil elbette. Karakterlerinizin standart kıyafetlerinden sıkıldıysanız onları yeni kostümlerle donatabilirsiniz. Bunları da yine şehrin belirli yerlerine iliştirilmiş karakterlerden alabiliyorsunuz.

Springfield'da bulabileceğiniz diğer ciciler arasında Gag'lar bulunuyor. Gag'ın ne olduğunu bir televizyon kanalındaki bir programdan öğrendik neyse ki. Buradaysa bulacağınız Gag'lar "bir




Platformların sonunda bazen gerekli eşyalar bulunabiliyor.



Ortalıkta iç çamaşırlarınızla kalmak pek hoş olmasa gerek...




Moo'nun barına uğramadan geçmeyin.



Kuşkusuz ki bu Homer'ın en komik kostümü.

Oyuncular

Homer Simpson Sürekli bir şeyler yeme kapasitesine sahip, beyni de aynı oranda az çalışan Homer'ı siyah kamyonetler veya robot arılar aslında rahatsız etmez, fakat bunlar onun televizyon izleme zevkini bölüyorsa... Artık o da bu garip olayların esrarını çözmek için ant içmiştir. Her ne kadar kafası pek çalışmasa da televizyonundan vazgeçememektedir.

Marge Simpson Tipik bir aile annesi olan (veya ev hanımı diyelim) Marge, kocasından çok daha akıllı olmasının yanısıra, aynı zamanda mahallesinde ve kasabasında olan bitenle de yakından ilgilidir. Kasaba çocuklarına zarar gelmemesi adına gizemli robotların peşine düşer...

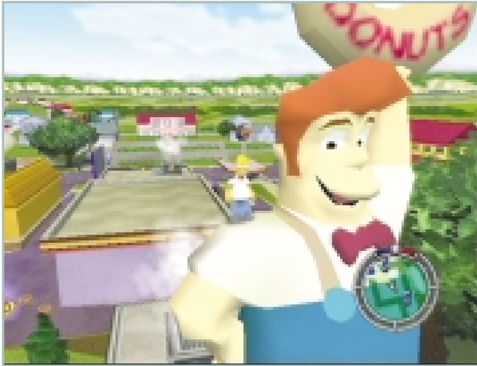
Bart Simpson Tipik Amerikan ev hanımının oğlu, tipik Amerikan erkek çocuğu. Nerede saçmalayacak, maceraya atılacak yer var Bart da oradadır. Elbette robot arılar ve gizemli siyah kamyonetler onun da dikkatini çekmiştir...

Lisa Simpson Akıllı, zeki ve haksızlıklara göz yummayan Lisa aynı zamanda duygusaldır da. Bundan dolayı ağabeyinin başına bir şey gelmesine izin vermeyecektir. Bart'ın başı her zaman belada olduğu için, bu olayda da Lisa onun peşinden gider ve hikayedeki rolünü almış olur.

Apu Nahasapeemapetilon

Soyadını okuyabilen kişilere özel takdir belgesi yollanmasını sağlayan Apu, bildiğiniz üzere Kwik-E-Mart isimli marketi işletmektedir ve dükkanının dışında olup bitenler onu pek ilgilendirmemektedir, fakat kasabayı tehdit eden bu durum kısa sürede işlerinin tökezlemesine yol açar ve o da soruşturmaya atılır.





Eğer buraya çıkabildiyseniz, oyunun hakkını veriyorsunuz demektir.

LEVEL HIT



Artılar

Simpsons üzerine yapılan tek başarılı oyun. GTA'nın zevkli oynanışını aynen görebiliyorsunuz. Dizinin atmosferi ve esprileri aynen aktarılmış.

Eksiler

Zaman zaman can sıkan teknik aksaklıklar. Yapay zekanın yeterince iyi olmaması.

Level Notu



Gag buldunuz" diye belirtilmiyor. Dolaştığınız mekanlardaki çeşitli komik anlık görüntüler Gag'ları oluşturuyor. Bunları ortaya çıkarmak için belki bir yerde belirli bir süre beklemeli veya aksiyon tuşunuzla bir şeyleri harekete geçirmelisiniz.

Polisler peşinizdeyken

Etrafı yakıp yıkmak aynı GTA'da olduğu gibi peşinize polislerin düşmesine neden oluyor. Yalnız burada polisler FBI'a, FBI askerlere dönüşmüyor. Sağ alt köşede yer alan yuvarlak sonuna kadar dolduğunda Springfield yerel polisi sizi kovalamaya başlıyor ve yakaladığındaysa sizi sadece 50 birim para cezasına tabi tutuyor. Eğer oyunda ustalaştıysanız, polisten rahatça kurtulmak da elinizde.

Geldik görevlere. Oyundaki temel amacınız size verilen görevleri yerine getirmek. Her görev ismen birbirinden farklılık gösteriyor gibi yapsa da, aslında tüm görevleri 5 kategoride toparlamak mümkün. Bunlar yarış, takip, kaçış, hasar verme ve toplama. Mesela bir bölümde Bay Burns'ü iş yerine kadar takip etmeniz isteniyor. Bunu hemen takip kategorisine sokabiliriz. Yarış ve kaçış zaten kendisini anlatıyor. Hasar verme görevlerinde belirli objeleri veya araçları arabanızı üstlerine sürerek ortadan kaldırmaya uğraşıyorsunuz. Bu konuda ne kadar başarılı olduğunuzu da üstteki bar gösteriyor. Toplama görevleri de, araç kullanırken yoldaki çeşitli maddelerin üstünden geçme suretiyle onları toparlamanız anlamı taşıyor.

The Simpsons: Hit & Run çizgi dizinin getirdiği esprileri ve atmosferi aynen oyuna yansıtmayı başarmış ve bunu oynanışla da güçlendirmiş. Oyun hakkındaki tek sıkıntı veren nokta, detaylar üstünde yeterince uğraşılmamış olması. Bazen tek bir aracın yanlış işleyen yapay zekası tüm görevi bitirebiliyor veya siz kendi aracınızla asla çıkamayacağınız bir karambolün içinde kalabiliyorsunuz. Bunun gibi tek tük sorunları atlatırım diyorsanız, Simpsons size keyifli bir oynanış sunacaktır.



Lionheart
Legacy of the Crusader

Eser'in unutmadığı her spot için diş kırma eylemi yapacağız!

Eser Güven | eser@level.com.tr

Geçen ay Barcelona'daki grupları ve bölgeleri tanımaya başlamıştık. Bu ay kaldığımız yerden devam ederek Barcelona'daki diğer görevler ile Montaillou ve Toulouse görevlerini inceleyeceğiz. Zaten ondan sonra yapılacak pek bir görev kalmıyor ve oyun vur - kır - parçala tarzına dönüveriyor :)

Barcelona Port District

Shakespeare ve Shylocke

Shakespeare: Haritanın kuzeybatısındaki evlerden birinde Shakespeare ile karşılaşacaksınız. Onunla bir sürü konuda konuşabiliyorsunuz ve sonuç olarak iki tane görev alıyorsunuz. Bunlardan ilki enstrüman görevi, diğeri ise borç uzatma görevi. Shylocke'yi aynı haritadaki barda, Cortes ile tartışırken bulacaksınız. Araya girdiğinizde sizden bir tarafı seçmeniz istenecek. MUTLAKA Cortes'in tarafını tutun, böylece Cortes'in görevlerini yapabileceksiniz. Shylocke sinirlenip evine gidecek. Shylocke'nin evi Temple District'te, eve girin ve Cortes'in tarafını tuttuğunuz için üzgün olduğunuzu söyleyin. Ardından Shakespeare'in enstrümanından bahsedin, 500 altın karşılığınızda size bir anahtar verecek. Enstrüman ortadaki sandıkta, sol sandıkta History of the Crusades, sağdakinde ise tuzak var. Enstrümanı aldıktan sonra Shylocke'ye Shakespeare'in borcundan bahsedin. Borcun süresini uzatmaya ikna ettiğinizde (50 speech gerekiyor) Shakespeare'in yanına dönün, ödül olarak Eloquent Works kitabı sizin olacak.

Shylocke: Tekrar Shylocke'nin yanına dönün ve ondan iş isteyin. Sizden Shakespeare'in borcunu ödemesini sağlamanızı isteyecek. Shakespeare'in yanına gidin ve onu tehdit ederek borcunu ödemeye ikna edin. Tekrar Shylocke'nin yanına döndüğünüzde ödül olarak Art of Barter kitabı sizin olacak.

Cortes

Barda Cortes'ten yana tavır alıp, Shylocke gittikten sonra tekrar onunla konuşun. Size yaşadıkları hakkında bilgi verecek ve hazineyi bulmasına yardımcı olmanızı isteyecek.

1) Cortes'in mekanik kolu: Da Vinci'nin evine gidin ve Cortes'in kolunu sorun. Planlarını demirci Eduardo'ya (Gate District) verdiğini söyleyecek. Eduardo ile konuştuğunuzda size Red Ore bulamadığını, bunu Sewers'ta yaşayan lava troll'lerden almamız gerektiğini söyleyecek. Önce Sewers'a inin, oradan Hall of Beggars'a geçin ve bu haritanın kuzey tarafındaki kapıdan Troll Pit'e ulaşın. Burası sizi biraz zorlayacaktır çünkü troll'ler pek zayıf yaratıklar değiller. Sandığın içinden Ore'yi alıp Eduardo'ya verin. Size Da Vinci'nin istediği aletleri verecek, onları Da Vinci'ye götürün ve mekanik kolu alın. Bu kolu Cortes'i verdiğinizde grubunuza katılacak ve hazineyi bulana kadar sizinle birlikte kalacak.

2) Cortes'in hazinesi: Cortes hazinenin bulunduğu mağaranın olduğu yeri haritada işaretleyecek (Rio Ebro), yani mavi kristallerin olduğu bir yerden buraya ışınlanabilirsiniz. Haritanın sol altına doğru yürüdüğünüzde bir nehir ve karşı tarafta haç göreceksiniz. Cortes bu haçı parçalayacak ve bir köprü oluşacak. Mağaraya girince Cortes görünürdeki sandığın içinden birşeyler alıyor ve gerisini size bırakıyor. Sandıktan alacağınız ilk şey Eye of the Dragon. Mağarada "detect traps / doors" yapın, bir sürü gizli hazine bulacaksınız. Ejderha iskeletinin kafasına tıklayın ve böylece gözünü yere takın. Gizli hazine odasına ışınlanmış olacaksınız. Buradaki sandıklardan birinin içinden Book of Death çıkıyor. Ayrıca sandıklardan sol tarafta olanı açmak için en az 100 lockpick yeteneği gerekli. Bu odadan geri döndüğünüzde mağarayı undead'ler sarmış olacak ama çıkarken pek zorlanacağınızı sanmam.

Balık Satıcısı

Port District'in hemen girişinde bir balıkçı tabelası göreceksiniz. Carlos'un derdi vodyanoi yaratıkları yüzünden balık işinin bitmiş olması. Size bulduğunuz her vodyanoi kafatası karşılığında 25 altın teklif edecek. Pazarlık ederseniz fiytaı 50 altına çıkarabiliyorsunuz. Görevler sırasında oldukça fazla kafatası bulacağınızdan kolay para kazanabilirsiniz. Ancak bir süre sonra kelle başına 10 altına düşüyor verdiği para.

Da Vinci

Da Vinci'nin yayı: Da Vinci ile makineleri hakkında konuşun ve ona son icadını sorun. Size buhar makinesinden bazı çarklara ihtiyacı olacak. Buhar makinesine (Da Vinci'nin hemen sağında) tıklayın ve kolu çekin (pull lever). Makine size öncelikle büyülü bir iksire ihtiyacı olduğunu söyleyecek, envanterinizde büyük ihtimalle böyle bir iksir olduğundan onu alacak ve karşılığında çarkları verecek. Da Vinci çarkları aldıktan sonra bir de Galileo'nun tasarladığı lense ihtiyacı olduğunu söyleyecek. Temple District'teki gözlemevine gidin ve teleskopa tıklayın. İLK OLARAK teleskoptan bakma seçeneğini seçin, böylece Stargazer perk (+1 perception) sahibi olacaksınız. Teleskopa tekrar tıklayın ve bu sefer lensi sökme seçeneğini seçin. Lensi Da Vinci'ye götürdüğünüzde yaptığı yay sizin olacak.

Da Vinci'nin gizli odası: Odanın sol tarafındaki piyanoyu isterseniz çalabiliyorsunuz. Ancak o piyano sadece notalara basıp eğlenmeye yaramıyor. Odanın sağ tarafındaki oyuncak ata tıkladığınızda şöyle bir mesaj alacaksınız: "For Cecca, my childhood steed". Piyanoya gidip de sırayla C, E, C, C, A tuşlarına bastığınızda kendinizi gizli odada buluyorsunuz. Buradaki sandıkların bir tanesinin içinden Scepter of Bone çıkıyor, envanterinizde olması bile Thought ve Tribal Magic dallarına puan ekliyor.



Bartolome
Barın sol tarafında bir gruba konuşma yapan bir Inquisitor göreceksiniz. İzleyenlerden biri bir süre sonra grubun dışına atılıyor. Onunla, yani Bartolome ile konuştuğunuzda kardeşi Renaldo'nun Inquisition binasında mahkum olarak tutulduğunu öğreneceksiniz. Yardım etmeyi kabul ederseniz size bir iksir verecek. Yardım etmeyi kabul etmez de daha sonra Inquisition binasında Renaldo ile karşılaşırsanız sizden abisini bulmanızı ve iksir getirmenizi isteyecek. Baştan kabul ederseniz en azından git - gel yapmazsınız. Inquisition zindanının en alt katında Renaldo'ya iksiri verdikten sonra Bartolome'ye geri dönün. Barter yeteneğiniz yüksekse görevin karşılığında bir eşya isteyebiliyor ve karşılığında Boots of Arid D'jinn (+12 speech, +12 barter, -3 one-handed, -3 two-handed) alıyorsunuz.

Marisol
Sewers girişinde Marisol isimli kızla karşılaşacaksınız ve sizden kardeşi Tomas'ı bulmanızı isteyecek. Tomas'ı bulmak için önce Sewers'e girin, Hall of Beggars'a, oradan da Troll Pit'e geçin. Cortes'in 1. görevi için Red Ore bulduğunuz sandığın yanında durun ve gizli kapı arayın (detect doors). Bulacağını gizli kapının ardında Tomas sizi bekliyor olacak ve kendi kendine dışarı çıkacak. Marisol'un yanına gidip görevi bitirin.

Kaptan Isabella
Güney limanındaki geminin yanında duran Isabella ile Armada ve İngiltere hakkında konuşun. Sizden İngiliz Büyücüleri'ne karşı kullanmak için bir Wind Scroll isteyecek. Bunu bulabileceğiniz tek yer Weng Choi'nin dükkanı ama Wind Scroll'u görebilmek için onun özel mallarına ulaşabiliyor olmanız gerekli. Weng Choi'nin özel mallarına bakabilmek için ona en az bir tane kitap satmış olmanız lazım (özel malları arasında bulunan Kegs of Firepowder'ı mutlaka alın, ileride çok işinize yarayabilir). Weng Choi'den Wind Scroll'u alıp Isabella'ya verin.

Barcelona Temple District

Temple District'e Giriş
Oyunun başında Temple District'e elinizi kolunuzu sallayarak girmeniz mümkün değil. Önce Temple District girişinin sağ tarafındaki bahçeye doğru gidin ve orada Squire Santiago ve Acolyte Garcia ile konuşun. Bunlar size Knights Templar ve Inquisition hakkında bilgi verecekler ve katılmak istiyorsanız kimleri görmeniz gerektiğini söyleyecekler. Artık isimleri bildiğinize göre kapıdaki muhafız sizi durdurduğunuzda "birisine bakıp çıkacağım" diyebilirsiniz :)

Cervantes
Kuzeydeki bahçeye gittiğinizde Cervantes ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşun ve La Bestia'yı bulması için yardım edeceğinizi söyleyin. Onu bir süre takip ettikten sonra katedrale ulaşacaksınız. Buradaki muhafıza Cervantes'in sizin korumanız altında olduğunu söyleyin ve Cervantes'ten sizi takip etmenizi isteyin. Da Vinci'nin yanına gidin ve ondan Cervantes'in hikayesini öğrenin. Cervantes büyülü bir tüyle kitabını yazarken La Bestia (yani bildiğimiz adıyla Don Kişot) canlanıvermiş. La Bestia'yı Barcelona Coast haritasındaki yel değirmenlerinin yanında bulacaksınız. Eğer speech yeteneğiniz 50 ve üstü ise Don Quixote ile konuşup Cervantes ile birleşmesini sağlayabilirsiniz. Aksi halde onunla dövüşüp öldürmeniz gerekecek. Her iki halde de Gauntlets of La Mancha (+1 luck, +4 unarmed, +4 one-handed, +4 two-handed, +4 ranged, +2 AC, +1 unarmed damage) sizin olacak.

Inquisition Binası
İnquisition binasının içinde yapabileceğiniz bir çok şey, kurtarabileceğiniz birçok mahkum bulunuyor. Elbette Inquisitor olmayı tercih ettiyseniz bunları yapmamanız daha doğru olabilir.
1) Sağ taraftaki merdivenlerden aşağı indiğinizde oradaki görevli size orada ne işiniz olduğunu soracak. Eğer ona Grand Inquisitor için önemli bilgilere sahip olduğunu söylerseniz hem artık etrafta rahatça dolaşabileceksiniz, hem de sağ taraftaki Grand Inquisitor odası açılacak. Weng Choi'nin kitaplarından biri orada olduğu için, o odanın açık olması bizim için önemli.
2) Grand Inquisitor Torquemada ile konuşurken ona ruhunuzu iyilik için kullandığınızı söylediğinizde (spirit for good) sizden Goblin Khan'ı öldürmenizi isteyecek. İyi bir karakterle oynamayı düşünüyorsanız zaten bu görevi Dryad için yapacaksınız, fazladan ödül göz çıkarmaz. Torquemada'nın odasının alt kısmında gizli bir kapı var ve açmanız için en az 90 lockpick yeteneği gerekiyor. İçerideki sandıkta Centuries kitabını bulabilirsiniz.
3) Alt taraftaki hücre odasına girdiğinizde karşılaşacağınız görevlinin üzerinde tüm hücrelerin anahtarları bulunuyor. Eğer speech yeteneğiniz 35'in üzerindeyse ona Knight Templar adına araştırma yaptığınızı söyleyerek anahtarlara sahip olabilirsiniz. Eğer anahtarları alamazsanız gizlilik kullanmayı unutmadan kapıları lockpick ile açmanız da mümkün. Ama anahtarınız olursa gizlenmeye falan gerek kalmayacak. Yine aynı odadaki sandığın içinden Scepter çıkacak. Bu envanterinizdeyken etraftaki bazı haçlara dokunduğunuzda onları yerle bir edebilecek, yıkılmış olanları da tamir edebileceksiniz. Eğer bir yerde mavi enerji kapısı varsa, yakınlarda yıkık bir haç var demektir. Haçı düzelttiğinizde enerji kapıları açılır.
4) Hücrelerden birinde ölmekte olan bir mahkum göreceksiniz. Sizden ölü karısının ruhunu serbest bırakmanızı isteyecek. Kabul ettiğinizde adamın ruhu size katılacak ve sağ taraftaki kilitli hücreyi bu sayede açabileceksiniz. İçerideki ölü kadının ruhu huzura kavuştuğunda adama geri dönün ve görevi tamamlayın.
5) Adamın hücresinin yukarısındaki hüc-



rede bir Wielder bulunuyor. Onun da hücresini açın ve serbest kalmasını sağlayın. Zaten Galileo da sizden bu adamı (yani Faust'u) serbest bırakmanızı isteyecekti.

6) Sol tarafa doğru ilerlediğinizde 2. maddede açıkladığım enerji kapılarından birini göreceksiniz. Yıkık haça dokunarak tamir edin ve kapıdan geçip merdivenlerden aşağı inin. Buradaki undead'leri öldürdükten sonra Renaldo ile karşılaşacaksınız. Eğer Port District'teki Bartolome'den iksir aldıysanız onu hemen serbest bırakabilirsiniz, aksi halde gidip abisini bulmanız ve iksiri almanız gerekiyor. Sol taraftaki hücrelerden birinde Galileo bulunuyor. Sizden Faust'u kurtarmanızı isteyecek (4. maddeye bakın). Kurtarıp tekrar Galileo'ya döndüğünüzde Galileo's Magical Pattery perk (+50 mana) kazanacaksınız. Eğer Wielder görevini yapıyorsanız Galileo'ya aradığınız ruh hakkında soru sorabilirsiniz. Böylece gözlemevine girdiğinizde ruhu görebileceksiniz.

7) Sağdaki hücrelerden birinde Daeva of Pain ile karşılaşacaksınız. Eğer Faust'u kurtarmadıysanız sizden Faust'u ona getirmenizi ve onu serbest bırakmanızı isteyecek. Faust'u ona götürürseniz Faust'u öldürecek ama yine de Galileo'nun görevini tamamlayabileceksiniz. Bunu yaptığınızda Daeva serbest kalıyor. Eğer Faust'u kurtardıysanız bu sefer de Daeva'nın iki yanındaki haçları kırarak serbest kalmasını sağlayabilirsiniz. Daeva serbest kaldığında size Debt of Brimstone perk (+1 critical chance, +5 Tribal Necromancy branch, negatif karma) kazandıracak.

Barcelona Sewers

Sewers haritasına indiğiniz anda bir dilenci size yaklaşıp dilencilerle hırsızlar arasında taraf seçmenizi isteyecek. Speech yeteneğiniz iyiyse tarafsız olmayı tercih edebilirsiniz. Bir tarafı seçtiğinizde, diğer taraf size düşman olacaktır. Fazladan exp için bir tarafı seçmenizi öneririm.

Dilenciler

Dilencilerin lideri Enrique Garcia'yı Hall of Beggars'ın sol alt köşesinde bulacaksınız. Onun için yapabileceğiniz görevler şöyle:

Görev 1) Enrique'nin kılıcını bulmak. Kılıç Thieves Congregation haritasında bulunuyor. Zaten tüm hırsızları öldürdüğünüzde birinin üzerinden çıkacaktır ama kesin yer isterseniz aradığını kişi hırsızların lideri Juanita'nın hemen güneybatısında.

Görev 2) Juanita Suarez'i öldürmek. Eğer bir önceki görevde hazır oraya gitmişken Juanita'yı öldürmediyseniz, bunu şimdi yapabilirsiniz. O haritadaki yaralı şövalyeyi bulursanız size hırsızları temizlemek için yardımcı olacaktır.

Görev 3) Inquisition'dan kadeh çalmak. Kadeh Inquisition binasına girişte soldaki merdivenlerden indiğinizde göreceğiniz sandıkta bulunuyor. Başındaki nöbetçi size ne aradığını sorduğunuzda speech yeteneğiniz yüksekse onu üst kata gönderebilir ve kadehi rahatça alabilirsiniz. Aksi halde sandığı gizlilik kullanarak açmanız gerekiyor, yoksa tüm Inquisition size düşman olacaktır.

Görev 4) Lava troll'leri temizlemek. Red Ore ve Tomas'ı bulma görevlerinde zaten birçok troll öldürmüş olmanız gerekiyor. O yüzden size ek bir yük getirmeyecek bir görev. Troll Pit'in girişi Hall of Beggars'ın kuzeyinde.

Görev 5) Fareadam hastalığı için ilaç bulmak. Öncelikle Gate District'teki Quinn'in yanına gidin. Sizden fareadamlarla ilgili bir parça isteyecek. Slave Pit Exterior haritasına gidin ve kuzeydoğudaki mağaraya girin. Burada Wererat Fur bulacaksınız. Bunu Quinn'e verdiğinizde size ilacı yapacak. İlacı Enrique'ye verdiğinizde ödül olarak Potion of Permanent +1 Luck kazanacaksınız.

Hırsızlar

Hırsızların lideri Juanita Suarez'i Thieves Congregation'ın kuzeybatısında bulacaksınız. Onun için yapabileceğiniz görevler şunlar:

Görev 1) Juanita'nın madalyonunu geri almak. Juanita'nın madalyonunu çalan dilenci Hall of Beggars'da bulunuyor. Zaten dilencilerle savaş halinde olacağınızdan madalyonu bulmak çok da zor olmayacaktır. Yine de ipucu vermek gerekirse bölümün ortasında köprülerin bağlandığı adanın hemen yukarısında.

Görev 2) Dilencilerin lideri Enrique'yi öldürmek. Bir önceki görevde onu öldürmediyseniz şimdi yapmalısınız. Onu Hall

of Beggars'ın sol alt köşesinde bulacaksınız. Biraz güçlü olduğundan öldürmeniz kolay olmayabilir. Öldürdükten sonra Juanita'ya geri dönün.

Görev 3) Temple District'teki evi soymak. Soymanız gereken ev katedralin yanında ve Juanita size evin anahtarını veriyor. Evin içine girip her yeri araştırın ve bulabildiğiniz her şeyi alın. Topladıklarınızı Juanita'ya götürüp görevi bitirin.

Görev 4) Port District'teki birinden para almak. Aradığınız kişi Da Vinci'nin evinin bitişiğinde oturuyor. İçeri girdiğinizde size hiç zorluk çıkarmadan 125 altın verecektir. Aldığınız altınları Juanita'ya götürün.

Görev 5) Aslında bu tam görev sayılmaz. Juanita'nın görevlerini tamamladıktan sonra size birlikte zaman geçirmek isteyip istemediğinizi soracak. Eğer kabul ederseniz bir de bakacaksınız 500 altınınız gitmiş :) Yine de özel odasının kapısı açılmış olduğundan içerideki sandıkta paranızı kurtaracak bir şeyler bulabilirsiniz.

Goblins vs. Dryad

Lago Del Rio Ebro

Lago Del Rio Ebro haritasını girdiğinizde yolun hemen başında Grumdjum ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşmaktan kaçmanıza imkan yok, hazır olaya bulaşmışken söyleyeceklerini dinleyin. Sizden River Dryad'ı öldürmenizi isteyecek. Bunu yapmayı kabul ettiğinizde etraftaki goblinler size saldırmayacaklar (bu geçici dostluktan faydalanmaya bakın). Şimdi haritanın kuzeyine doğru ilerleyin. Orada sarı bir kristal göreceksiniz. Bu kristale dokunduğunuzda haritanın ortasındaki adaya ışınlanıyorsunuz. Dryad ile konuştuğunuzda goblinlerden yana ne kadar dertli olduğunu anlatacak ve sizden goblinlerin lideri olan Goblin Khan'ı öldürmenizi isteyecek. İyi yürekli her oyuncunun burada Dryad'dan yana tavır alacağını düşünüyorum açıkçası. Tabi oyunu kötü bir karakterle oynamayı tercih ediyorsanız onu öldürebilirsiniz. Goblin Khan'ın çok zorlu olduğunu baştan söyleyeyim, yeterince güçlü değilseniz bu görevi tamamlamak için acele etmeyin. Gelelim seçimlerinizin yaratacağı sonuçlara:

1) Dryad'ı öldürürseniz 750 exp kazanacaksınız. Grumdjum'a dönüp de Dryad'ı öldürdüğünüzü söylediğinizde 500 exp ve Ring of Fiery Death (+%20 fire damage) kazanacaksınız.

2) Dryad'a yardım etmeyi kabul edip Goblin Khan'ı öldürürseniz, River Pearl, Potion of Permanent Luck +1, 500 exp ve altın kazanacaksınız.

3) Dryad'a yardım etmeyi kabul ettikten sonra speech yeteneğiniz kuvvetliyse Grumdjum'a Dryad'ı öldürdüm diye yalan söyleyebilirsiniz. Grumdjum kontrol etmek için adaya gidecek ve Dryad tarafından öldürülecek. Bu şekilde de yine Ring of Fiery Death ve 600 exp kazanıyorsunuz. En karlı seçenek bu yani.

Goblin Camp

Goblin Khan'ı öldürmek için Goblin Camp haritasına geçmelisiniz. Yolunuza çıkan tüm goblinleri öldürmüş olsanız bile bu haritaya girdiğinizde goblinler sizi saldırmayacaklar çünkü bu klan ile şimdilik aranızda bir sorun yok. İsterseniz etrafı iyice dolaşıp tanımadan önce hiç bir gobline saldırmayın, aksi halde ilerleyişiniz çok yavaşlayabilir.

Haritanın kuzey doğusundaki mağara goblinler üssü sayılabilir. İçeride sağ tarafta karşılaşacağınız Rakeb eğer isterseniz size iki tane görev verecek. Exp için ilkini yapabilirsiniz ama ikinci görevde sizden ormancının gözlerini oymanızı istediğinden iyi bir karakterin bunu kabul etmesi pek mümkün değil.

Haritanın sol üst köşesine geldiğinizde ise Goblin Khan ile karşılaşıyorsunuz. Goblin Khan aslında bir Daeva, yani göründüğünden çok daha güçlü. Bu da yetmiyormuş gibi yanında dört tane okçu, bir de şaman var. Eğer vurduğunuzu devirecek, bir sürü darbeden etkilenmeyecek kadar güçlü değilseniz Goblin Khan'ın olduğu odaya girmeyin bile. Onun yerine oyundaki diğer görevleri yaparak altın biriktirin (yaklaşık 9000 altın). Yeterli altınınız olduğunda Goblin Camp'ın sol tarafından geçilen Bounty Hunter Camp'a gidin ve oradaki avcıların lideri Raylark ile konuşun. Raylark'ta goblinlere karşı işinize çok yarayacak bir silah var: The Everlasting (1-15+3 zarar, ıskalasa bile goblinlere +25 zarar, +15 two-handed yeteneği, +5 AC). Altınlarınıza kıyıp bu silahı alın ve kampa geri dönün. Silahın özelliklerinde de gördüğünüz gibi bu silahı her savurduğunuzda karşınızdaki goblin en az 25 zarar görüyor ki bu müthiş bir şey. Bu silahı aldığınızda goblin mağarasına geri dönün ve bir gobline saldırın. Goblinler düşmanlaşıp üzerinize saldıracaklar ve siz de onları teker teker öldüreceksiniz. Bundan sonra Goblin Khan'ın olduğu yere doğu çok yavaş yürüyün ve sizi sadece Khan'ın görmesini sağlayın. Khan sizi görünce üzerinize doğru koşacak ama yanındaki okçular ve şaman sizi görmediklerinden gelmeyecekler. Yani Khan'la bire bir dövüş imkanı elde edeceksiniz. Hatta Weng Choi'den Powder Keg aldıysanız bunları önünüze dizebilir ve Khan'ın büyük zarar görmesini sağlayabilirsiniz. Khan öldükten sonra tahtının arkasında gizli kapı aramayı unutmayın.

Montaillou

Not: Karışıklık olmasın diye şunu belirteyim, Montaillou'ya ulaşmak için öncelikle Barcelona'da bir gruba girmiş olmanız, sonra alacağınız görevle Montserrat haritalarını tamamlamanız, son olarak da Pyrenees Dağları'ndan geçerek Fransa'ya ulaşmanız gerekiyor. Arada kalan bu görev boyunca farklı görevlerle karşılaşmayacak, daha çok zindan temizleyeceksiniz. O yüzden o kısmı es geçmekte bir sakınca görmedim.

Da Vinci

1) Haritayı girdiğiniz yerin hemen yukarısındaki merdivenlerden çıktığınızda Da Vinci ile karşılaşacaksınız. Ona Montaillou hakkında soru sorduğunuzda size Spirit Gem'den ve Guillaume'den bahsedecek. Guillaume'yi haritanın batısında bulacaksınız. Ona ilk olarak gem'i sorun, size Inquisitor Fournier'in gem'i aldığını söyleyecek. Fournier köyün ortasındaki tapınakta bulunuyor ve ondan gem'i almanız için ya vereceği görevleri tamamlayıp gem'in tehlikeli olduğu yalanını söyleniz, ya da gizlilik kullanarak sandıktan araklamanız gerekiyor.

2) Da Vinci ile konuşmaya devam ettiğinizde konuşma Nostradamus'a gelecek. Da Vinci onun yerini bilmiyor ama bulmanızı istiyor. Haritanın güney doğu tarafında bulunan cadının (Na Roqua) kulübesine giderek Nostradamus'u sorduğunuzda haritanızda yerini işaretleyecek.

Inquisitor Fournier

1) Fournier'in vereceği ilk görev Na Roqua adındaki cadının yerini bulup ona bildirmeniz. Na Roqua'nın yerini söyleyebilmeniz için öncelikle onunla konuşmuş olmanız gerekiyor (kulübeyi görüp dönerseniz işe yaramaz). Her ne kadar bu görev Na Roqua'yı ispiyonlamak anlamına geliyorsa da (iyi biri olmasına rağmen), bu görevden sonra size karşı olan davranışları hiç değişmiyor.

2) Fournier'in ikinci görevi belediye başkanının (mayor) sakladığı sırrı bulmanız. Başkanı evinde ziyaret edin ve onunla konuşarak metresi Beatrice'in akıbetini öğrenin (başkanın bununla ilgili vereceği görevin açıklaması aşağıda). Edindiğiniz

bilgiyi her ihtimale karşı Beatrice'i kurtardıktan sonra Fournier'e söyleyin.
3) Bu iki görevi de tamamladığınızda Fournier ile konuşun ve ona daha önce bulmuş olduğu gem'in tehlikeli olduğunu ve onun için yok edebileceğinizi söyleyin. Speech yeteneğiniz yüksekse Fournier gem'i kendi elleriyle teslim edecektir.

Tavuk Beatrice
Başkanla konuşurken ona Brother Michel ile ilgili soru sorun. Konu oradan sizin sır tutabilme yeteneğinize ve Beatrice'e gelecek. Beatrice'i tavukluk lanetinden kurtarmayı kabul edin. Beatrice'i haritanın kuzey doğusunda bulacaksınız ve onunla konuştuğunuzda grubunuza katılacak. Yoldaki kurtlara dikkat ederek Na Roqua'ya doğru yavaş yavaş gidin. Beatrice'in sağlığı pek yüksek olmadığı için eğer kurdun saldırısına uğrarsa hemen ölebilir ve görev başarısız olur. Cadıyla konuştuğunuzda Beatrice eski haline kavuşacak, başkana geri dönün ve ödülünüzü alın.

Jean Phillippe Cihlar'ın Hazinesi
Handaki barmenle konuşup paraya ihtiyacınız olduğunu anlattığınızda size Jean Phillippe Cihlar'ın efsanesini anlatacak. Cihlar'ın yaptırdığı heykelin altına hazine sakladığı biliniyor ama kimse heykeli açmayı başaramamış. Heykelin nasıl açılacağını sorduğunuzda ise barmen size bunu Cihlar'ın mezarlıktaki hayaletini sormanızı, hayaletle konuşmak için ise mezarına favori şarabını dökmenizi söyleyecek. Mezarlığa gidip Cihlar'ın mezar taşına tıklayın. Hayalet ortaya çıkacak ve size şöyle diyecek 'ancak benim yaşadığım gibi yaşayan biri altınlarımı harcayabilir'. Benim yaşadığım gibi yaşayan? Cihlar'ın bir et yiyen olduğunu konuşmalardan duymuşsunuzdur, ayrıca etraftakilerle konuştuğunuzda Cathar'ların vejeteryan olduklarını ve et yiyenlere tiksintiyle baktıklarını fark etmişsinizdir. Tekrar hana gidin ve alt katta et yiyen Inquisitor ile konuşun. Size yemeğinden yemenizi teklif edecek, kabul edin ve midenize et girsin :) Bunu yaptıktan sonra Cathar'lar size karşı düşmanca tavır sergileyebilirler, eğer konuşarak ikna edemiyorsanız saldırabilirsiniz. Mezarlığa gidip tekrar Cihlar'ın hayaleti ile konuştuğunuzda et yediğinizi fark edecek ve size heykeli açmak için gerekli olan muskayı verecek. Haritanın kuzeyindeki hazineli heykele gidin ve açılan heykelden aşağı inin. İçerideki sandıkta Maelstrom Bow of the Horde (+%25 electricity damage, +%25 piercing damage) bulunuyor.

Henri
Haritanın güneyindeki köprünün yanında Henri isimli çocukla karşılaşacaksınız ve sizden babasını kurtarmanızı isteyecek. Köprüden karşıya geçin ve tüm vodyanoi'leri öldürün. Maury'i kurtardığınızda karmanıza pozitif etkisi olacak.

Nanghaithya
Haritanın kuzey batısında başka bir Daeva olan Nanghaithya bulunuyor. Eğer çok yüksek speech yeteneğiniz varsa ona Aka Manah'ı öldürdüğünüzü söyleyerek korkutabiliyorsunuz. Böylece öldürmenize gerek kalmadan ininin anahtarını alabilirsiniz. Eğer böyle bir şansınız yoksa onunla savaşmak zorundasınız. Eğer üzerinizde isminde 'of the prophet' geçen bir eşya yoksa Nanghaithya sürekli olarak şekil değiştirecek ve onu öldüremeyeceksiniz. Bu tür eşyalardan Amulet of the Prophet'i Barcelona'nın dışındaki Amir'e ormandaki ceset hakkında soru sorarak, Ring of the Prophet'i ise Nanghaithya ile karşılaştıktan sonra Na Roqua'ya gidip onun hakkında soru sorarak elde edebilirsiniz. Envanterinizde bu tür bir eşya ile Nanghaithya'nın yanına gidin ve ona durmaksızın saldırın. Başlarda üzerinizde bolca Slow büyüsü kullanacak, bu sırada ona büyü ve silahlarla sıkı biçimde saldırırsanız (karakteriniz de çok zayıf değilse) pek fazla zorlanmadan öldürebileceksiniz. Onu öldürdükten onsra üzerinden çıkan anahtarla ininin kapısını açın. İçeride yerde yatan mekanizmanın kolunu çektiğinizde grubunuza bir Lightning War Golem katılıyor. Ben Golem'i oyunun sonuna kadar sağ tutmayı başardım ve çok faydasını gördüm.

Brother Michel
Limandaki kulübelerden sondan bir öncekine geldiğinizde titan Lucius tarafından korunan bir ev bulacaksınız. Büyük bir ihtimalle onu konuşarak çekilmeye ikna edecek kadar speech yeteneğiniz vardır, aksi halde onunla düello yapmanız gerekebilir. Titanlar güçlü yaratıklar olduklarından strength'inizin pek düşük olmamasına dikkat edin, yoksa boşu boşuna ölürsünüz :) Eve girdiğinizde Brother Michel ile konuşacaksınız ve size yakınlardaki bir mezarda bulunan Bleeding Lance antikasından bahsedecek ve dünya haritasında yerini işaretleyecek (Ana Görevlerden biri).

Toulouse Sorunu
Brother Michel ile konuşup köy merkezine döndüğünüzde Esclarmonde isimli kadınla karşılaşacaksınız. Onunla konuştuğunuzda Toulouse'un titanlar tarafından işgal edildiğini ve insanları yediklerini öğreneceksiniz. Ona yardım etmeyi kabul ettiğinizde haritanızda yerini işaretleyecek.

Toulouse

Toulouse'a ayak bastığınızda Tereo ile karşılaşacaksınız. Size pek fazla bir şey söylemeyen bu titan Lethos'la konuşmanızı isteyecek. Yolu takip ederek Lethos'u bulun ve onunla konuşmaya başlayın. Kısa süre içinde Montaillou'daki Lucius'un onlardan biri olduğunu ama sorumluluğunu reddedip kaçtığını, onu aramak için bu köyü talan ettiklerini söyleyecek. Ayrıca Lucius (ya da titanlar arasındaki adıyla Memnos) hakkında daha fazla bilgi almak için Rhea ile konuşmanızı isteyecek.

Rhea'nın yanına gitmeden önce haritanın kuzey doğusuna gidin ve Menoetius ve Iapetur ile konuşun. Menoetius ile Nostradamus hakkında konuşabileceksiniz ve henüz öğrenmediyseniz yerini haritada işaretleyecek. Iapetus ise size insanları yiyen bir yaratıktan söz edecek. Buradan da anlıyoruz ki insanları yiyenler titanlar değil, Montaillou'daki Nanghaithya. Eğer Nanghaithya'yı öldürdüyseniz Iapetus size bunun karşılığında üç tane mücevher veriyor.

Haritanın batısına doğru gidin ve Mathuo'yu bulun. Mathuo Daeva'nın saldırısına uğramış ve ona bu konu hakkında soru sorduğunuzda size olay sırasınca cıva içtiğinden bahsedecek. Cıvanın yerini öğrendikten sonra haritanın güney doğusuna gidin ve orada bulacağınız kayaya tıklayarak cıvayı alın. Tekrar Mathuo'nun yanına gidin ve ona bu cıvayı biraz kuzeyde esirlere nöbetçilik yapan Poimaino ile paylaşmasını söyleyin. Mathuo, Poimaino'nun yanına gittiğinde sakın yaklaşmayın yoksa size saldırıyorlar. Bir süre bekledikten sonra ikisi de gidecek ve siz de esirlere erişebileceksiniz. Esirlerden Thierry ile konuşun ve yolun açık olduğunu söyleyin. Thierry ile daha sonra Montaillou'da konuşabilirsiniz.

Şimdi güney batıya gidin ve Rhea ile konuşun. Ondan titanlar hakkında önemli bilgiler alacaksınız, Lucius ile olan kararınızı rahat verebilmeniz için size olanları anlatayım. Titanların hafızaları bir kristale

yazılıyormuş ve bir titan bu kristali yiyerek tüm titanların anılarını korumaya alıyormuş. Titanların tüm anılarının saklanmasından sorumlu olan Lucius ise yaşlandığı için bu görevi başkasına devretmeliymiş ve bunun için yeni görevlinin Lucius'un kalbini (yani kristali) yemesi gerekiyormuş. Ölmek istemeyen Lucius çareyi titanlardan kaçmakta bulmuş. Bu bilgileri öğrendikten sonra Lethos ile konuştuğunuzda sizden Lucius'u bulmanızı ve kristal kalbini ona getirmenizi isteyecek.

Bu bilgiler ışığında hatayı yapan kişi Lucius gibi görünüyor ve ben onu öldürmeyi tercih ettim. Bu görevi kabul ettiğinizde Lethos'tan karşılığında altın ve büyülü bir eşya isteyebiliyorsunuz. Lucius'un yanına gidip durumu söylediğinizde sizden anlayışlı olmanızı istiyor. Eğer Lucius ile konuştuktan sonra bu meselenin dışında kalmayı tercih ettiğini söylerseniz 5000 exp kazanacaksınız ve Lethos'un ödülünü alma şansınız olmayacak. Lucius'u öldürdüğünüzde 1776 exp, kalbini Lethos'a götürdüğünüzde ise 2500 exp ve yaklaşık 2000 altın alıyorsunuz. Eğer Lucius'a yardım etmeyi kabul ederek Toulouse'taki titanları öldürmeye karar verirseniz tüm titanlardan yaklaşık 10000 exp kazanabilirsiniz, Lucius'ta size ödül olarak 3500 exp ve 2500 altın veriyor. Yani bu noktada ister karlı bir tercih yapabilir, isterseniz de vicdanınızın sesini dinleyebilirsiniz.

Kısa kısa

Montaillou ve Toulouse görevlerini de hallettikten sonra an göreve devam edebilmek için haritada hem Caverns of Nostradamus, hem de Crypt yerlerinin gözükmesi lazım. Oyunun bundan sonrası çeşitli zindanlarda geçecek ve önünüze geleni öldürüp ilerleme mantığına sahip olacak. Yani ayrıntıyla anlatmayı gerektirecek hiçbir şey yok. Bu kısımda size sadece girdiğiniz haritalardaki alt harita sıralarını (daha ne kadar yolunuz var görebilesiniz diye) ve önemli gördüğüm bir iki bilgiyi vereceğim.

Caverns of Nostradamus

Heart of Fire Entrance: Bu bölgede yeşil kristallerden biri bulunuyor. Five Ways Crystals görevi için dokunmanız gereken kristallerden biri o.

Clan of the Hand: Bu haritada dört tane çıkış var. Batıdaki çıkış Ogre Den'e, kuzey doğudaki çıkış Small Chamber'a, ortadaki çıkış ise Clan of Retreat'e açılıyor. Bunların tümü opsiyonel mağaralar. Yola devam etmek için kullanmanız gereken çıkış ise güney doğudaki Tourniquet of Pain.

Tourniquet of Pain: Bu haritanın kuzey doğu köşesindeki geçitten Clan of the Skull haritasına ulaşacaksınız.

Clan of the Skull: Güney batı köşesinde opsiyonel Stalagmite Grove, güney doğu köşesinde ise opsiyonel Contestes Alcove haritaları var. Kuzey doğu köşesindeki kapı ise sizi Nostradamus'a ulaştıracak. Orada hemen savaşmak zorunda kalacağınızda bütün hazırlıklarınızı içeri girmeden önce yapın.

Nostradamus' Demense: İçeriye girip azıcık konuştuktan sonra bir assassin, bir hujark shaman ve bir hujark blademaster size saldırıyorlar. İlk olarak assassin ve blademaster'dan kurtulmaya çalışın. Tümünü öldürdükten sonra ağaç şeklini almış olan Nostradamus ile konuşarak çeşitli bilgiler öğreneceksiniz.

Crypt

Crypt haritaları da dümdüz ilerleyip bir sonraki haritayı bulmak üzerine kurulu. Kullanacağınız yol ise şöyle : Entrance to the Crypt Antechamber, Retreat of Souls, Mausoleum of Clovis, Defiled Vault of Remigius, Doomed Plateau, (Crypte de Trois), (Merovingian Crypt), Burial Chambers, Crypt of the Lance.

Doomed Plateau: Bu haritada ilerlerken Jehanne D'arc ile karşılaşacaksınız. Jehanne çok güçlü bir savaşçı ve ne yapıp edip onu grubunuza katmaya çalışmalısınız. İlk olarak onunla konuşun ve sohbetin Council'e (konsey) gelmesini sağlayın. Sağa doğru ilerleyip konsey üyeleriyle karşılaştığınızda onlardan Jehanne'ye verdikleri 'Pious Child' ismini öğreniyorsunuz. Tekrar Jehanne'ye dönün ve ona bu ifritin lanetinden bahsederek bu ismi söyleyin, sizin dost olduğunuzu anlayacaktır. Eğer speech yeteneğiniz 100 civarındaysa bu noktada onu gruba katma seçeneği çıkacak. Tabi böyle değerli bir elemanı kaybetmemek için Crypt of the Lance haritasında karşılaşacağınız ifritin lanetini kaldırmayı seçmeyeceksiniz :)

Crypt of the Lance: İfritle konuşmaya başladığınızda ilk olarak içinde 'granted in generous goodwill' ifadesinin geçtiği seçeneği seçin. Böylece cin isteklerinizi çarpıtarak yerine getirmeyecek (yoksa Wishmaster'daki gibi olursunuz) ve siz gerçek dileğinizi söyleyebileceksiniz. İster +1 strength, ister +1 intelligence, ister +1 agility isteyebilirsiniz (ya da Jehanne'nin lanetini kaldırmasını isteyebilirsiniz ki elinize bir şey geçmez).

Crypt ve Nostradamus haritalarını bitirdiğiniz anda İngiltere ile İspanya savaşa girecekler ve oyundaki önemli haritalar (Barcelona, Montaillou) savaş nedeniyle bozulacaklar.

Savaştan Sonra

Savaş başladıktan sonra kendinizi Montaillou'da bulacaksınız. Halen kulübesinde olan Na Roqua'dan mal satın alabilirsiniz. Eskiden Da Vinci'nin olduğu yere giderek mavi portalı kullanın, kendinizi Barcelona Temple District'te bulacaksınız. Oradan Gate District'e, oradan da Crossroads haritasına geçiyorsunuz. Crossroads haritasındaki portalı kullandığınızda İngiltere'ye ulaşacaksınız.

İngiltere'deki Druid tapınağında geçeceğiniz haritalar ise şöyle: Druid Shrine Exterior, Temple of the Initiate, (Meditation Chamber One), Stone Chamber of Wyrmkind, (Meditation Chamber Two), (Meditation Chamber Three), Antechamber of Lore, (Chamber of the Crystal – dördüncü yeşil kristal burada), (Meditation Sanctum), Exalted Chambers. Exalted Chambers'tan portala girip Ether Plane'e geçin ve oradan çöl haritalarına ulaşın.

Çöl haritalarında iş artık iyice savaşa kaymış, tüm haritaları dolaşmanıza hiç gerek yok. Doğrudan diğer haritaya geçiş yerlerine gitmeniz kafi. Yine de kendinizi level olarak yeterli hissetmiyorsanız buralarda bolca exp toplayabilirsiniz. Haritalar şöyle:

Desert Sprawl Shifting Dunes (beşinci ve son yeşil kristali burada bulacaksınız, ayrıca haritanın kuzey doğusunda bulacağınız Knight of Saladin kabul ederseniz grubunuza katılacak) Lair of Azi Dahaka. Azi Dahaka bir ejderha (ama küçük olanlardan) ve onu öldürürken çok fazla zorlanmayacaksınız (hatta grubunuzda bir iki yardımcınız varsa hiç zorlanmayacaksınız). Onu öldürdükten sonra nöbetinin tuttuğu kaleye girebilirsiniz.

Kalenin son haritası olan Sanctum of the Master'a gelip de Old Man ile olan savaşınız başladığında hemen sol tarafa doğru gidip oradaki kürenin önünde tuzak bulmaya çalışın. Bulduğunuz tuzağı etkisiz hale getirdiğinizde Old Man'e yardım etmek için yoktan varolan yaratıkların sayısı büyük ölçüde azalacak ve çok rahat edeceksiniz. Ben küreyi etkisiz hale getirmeden Old Man'i öldürmeyi başaramadım, küreden kurtulduktan sonra ise yaklaşık 30 saniyede bitti oyun. Old Man'in son nefesiyle ağzından tek bir kelime çıktı: Farewell!.

PC hilekâr

Bir oyun yüzünden sürekli kâbuslar görüyor ve sıkıntılı anlar yaşıyorsanız, lütfen hilekâr destek hattını arayınız.

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Oyun esnasında Enter'a basın ve aşağıdaki kodları yazın.

Kod:	Sonuç:
TROJAN HORSE FOR SALE	1000 odun verir
JUNK FOOD NIGHT	1000 yemek verir
ATM OF EREBUS	1000 altın verir
L33T SUPA H4XOR	Hızlı inşa
BAWK BAWK BOOM	Mor bir tavuk düşer
WUV WOO	Uçan mor hipopotam
	verir
TINES OF POWER	"Forkboy" verir
GOATUNHEIM	Düşmanları keçiye
	çeviren Tanrı gücü verir
O CANADA	Lazer ayısı verir
FEAR THE FORAGE	Yürüyen küçük çalılar
	çıkar
ISIS HEAR MY PLEA	AoM senaryolarındaki
	kahramanlardan oluşan
	bir ordu verir.
DIVINE INTERVENTION	Kullanılan Tanrı güçlerini
	yeniden kullanmanızı
	sağlar
I WANT TEH MONKEYS!!!1!	Bir sürü maymun verir
PANDORAS - BOX	Dört tane Tanrı gücü
	verir
MOUNT OLYMPUS	Maksimum Favor verir
WRATH OF THE GODS	Yıldırım,deprem,meteor
	ve hortum Tanrı güçlerini
	verir
UNCERTAINTY AND DOUBT	Haritayı kapar
IN DARKEST NIGHT	Gece olur
RED TIDE	Sular ve denizler kırmızı
	olur
SET ASCENDANT	Haritadaki tüm
	hayvanları gösterir
LAY OF THE LAND	Haritayı açar
CHANNEL SURFING	Campaign modunda bir
	sonraki senaryoya
	geçersiniz
CONSIDER THE INTERNET	Birimleri yavaşlatır
THRILL OF VICTORY	Bölümü kazanırsınız

UFO: AFTERMATH

Oyunun kurulu olduğu dizindeki "config.cfg" dosyasını bir text editör programı (notepad) ile açın. (Dosyayı değiştirmeden önce bir yedeğini almayı unutmayın.) Dosyanın sonuna aşağıdaki satırı ekleyin.

KEY "cheats" BOOL TRUE

Oyun esnasında (SHIFT) + (~) tuşlarına basarak konsolu açıp aşağıdaki kodları yazın.

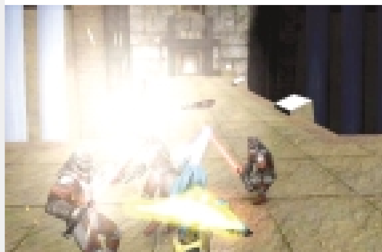
Kod:	Sonuç:
godmode	Ölümsüzlük
quickvictory	Bölümü kazanırsınız
quickabsolutevictory	Tüm nesneleri alarak
	görevi bitirsiniz
quicklose	Bölümü kaybedersiniz
destroyobj	Cursor'ın gösterdiği objeyi
	yok eder
hitpoints	Sağlık durumunu gösterir
allplans	Yolları gösterir
enemies	Düşmanları gösterir



STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Oyun esnasında (SHIFT) + (~) tuşlarına basarak konsolu açıp aşağıdaki kodları yazın.

Kod:	Sonuç:
god	Ölümsüzlük
noclip	Duvarların içinden geçersiniz
notarget	Düşmanlar sizi görmez
kill	Kendinizi öldürürsünüz
give all	Tüm silahlar, zırh ve sağlık verir
give health	Sağlık verir
give ammo	Cephane verir
give armor	Zırh verir
npc kill all	Tüm NPC'ler ölür
shaderlist	Shader'ları gösterir
undying	Ölü modu
quit	Oyunu bitirir





CHROME

Oyun esnasında (é) veya (") tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları yazın.
Kodları yazarken büyük harf - küçük harf ayrımına dikkat edin!
Not: Bütün eşya ve cephane isimlerini \Chrome\JavaChromeGame\Cheat.Java dosyasında bulabilirsiniz.

Kod:	Sonuç:
Cheat.GodMode()	Ölümsüzlük
Cheat.AddAmmo()	Cephane verir
Cheat.FullHealth()	Full sağlık verir
Cheat.NextMission()	Bir sonraki göreve geçer
Cheat.TuneWeapons()	Sahip olduğunuz silahları
	geliştirir
Cheat.TuneImplants()	Sahip olduğunuz
	"implant"ları geliştirir
Cheat.GiveGrenade()	El bombası verir.
Cheat.ClearOverload()	
Cheat.GiveAmmo9mmShort()	
Cheat.GiveAmmo12mmShort()	
Cheat.GiveAmmo14mmLong()	
Cheat.GiveAmmoRockets()	
Cheat.GiveAmmoEnergy()	
Cheat.GiveAmmo8mmLong()	
Cheat.GiveAmmoShotgun()	
Cheat.GiveOCICrom()	
Cheat.GiveMatsonACC()	
Cheat.GiveNoNFrager()	
Cheat.GiveC9S()	
Cheat.GiveC9A5()	
Cheat.GiveTAINitron()	
Cheat.GiveMAXatron()	
Cheat.GiveMatsonCAFS()	
Cheat.GiveTC234Sup()	
Cheat.GiveBjornHD()	
Cheat.GiveTC234()	
Cheat.GiveGLDragoon()	
Cheat.GiveLeRogue()	
Cheat.GiveOCIX4()	
Cheat.GiveKnife()	
Cheat.GiveClusterGrenade()	
Cheat.GiveHealtex()	
Cheat.GiveOCS()	
Cheat.GiveCloakingDevice()	

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH

Hile modunu aktif hale getirebilmek için oyunun kısayolunu aşağıdaki şekilde editleyin:

+set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1

Örnek: "C:\moh demo\MOHAADemo.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Oyun esnasında (~) tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları yazın.

Kod:	Sonuç:
dog	Ölümsüzlük
wuss	Tüm silahlar ve cephane
map mapname	"map name" e yazılan haritaya geçer
fullheal	Tam sağlık verir
noclip	Duvarlardan geçebilirsiniz
notarget	Oyunun versiyonunu gösterir
fullheald	Oyuncuyu iyileştirir
listinventory	Oyuncunun eşyalarını gösterir
tele x y z	x, y, z, konumlarına ışınlanırsınız
coord	O anki koordinatlarınızı verir
health	O anki sağlığınızı ayarlar
kill	Oyuncuyu öldürür
toggle cg_3rd_person	3. kişi görüntüsünü (3rd person view) açar
giveweapon weapons"weapon_name".tik "weapon_name" kısnına yazılan silahı verir	

Silah İsimleri	Harita İsimleri
Colt 45 - colt45	e1l1
Frag Grenade - m2frag_grenade	e1l2
Walther P38 - p38	e1l3
Steilhandgranate - steilhandgranate	e1l4
M1 Garand - m1_garand	e2l1
Mauser KAR 98K - kar98	e2l2
Shotgun - shotgun	e2l3
Bazooka - bazooka	e3l1
Panzerschreck - panzerschreck	e3l2
BAR - bar	e3l3
StG 44- mp44	e3l4
Thompson - thompsonsmg	MP40 - mp40
Springfield '03 Sniper - springfield	KAR98
	Sniper- kar98sniper



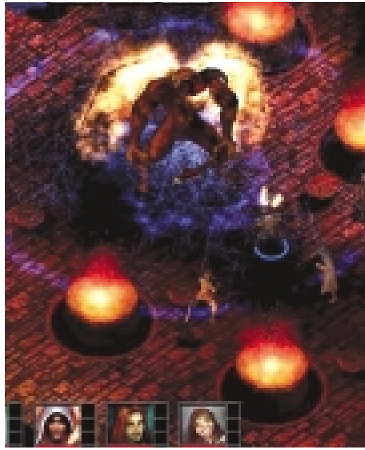
GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Oyunu ToEE.exe -? ile başlatın -? yerine yapmak istediğiniz hile kodunu yazın..

Örnek: ToEE.exe -nofog

Kod:

-nofog
-startmap (harita)
-mod
-scrollfps
-scrolldist
-dialogcheck
-defaultparty
-3dsound
-cleanproto
-dicetest
-mipmapping
-noantialiasing
-maxrefresh
-geometry
-window
-shadow_blobby
-shodow_map
-shadow_poly
-pathtimelimit
-pathlimit
-msmousez
-nonmsmousez
-norandom
-animdedug
-doublebuffer
-nosound
-fps



FREEDOM FIGHTERS

Oyunun kurulu olduğu dizindeki "freedom.ini" dosyasını bir text editör programı (notepad) ile açın. (Dosyayı değiştirmeden önce bir yedeğini almayı unutmayın.) Dosyanın sonuna aşağıdaki satırı ekleyin.

EnableConsole 1 Oyun esnasında (~) veya (é) veya (") tuşuna basarak konsolu açıp aşağıdaki kodları yazın.

Kod	Sonuç
god 1	Ölümsüzlük
giveall	Tüm silahları verir
infammo	Sınırsız cephane verir
invisible 1	Görünmezlik
radar	Radar verir
flymo	Uçma modu
no_damage	Hasar olmaz
reload	Silahı yeniden doldurur
goto (map)	Map yazan yere istediğiniz haritayı yazın
blockfire	Düşman ateşini bloke eder



NO MAN'S LAND

Oyun esnasında Enter'a basın ve aşağıdaki kodları yazın.

Kod:	Sonuç:
GOLDENMONKEY	1000 altın verir
WICKEDWANGO	Her kaynaktan 10000 tane verir
RAINBOWRING	Tüm haritayı açar
WHEELOFMAYHEM	Kendinizi öldürürsünüz
BLOODMODE	Kan modu
MUDHUT	Düşmanlar saldırır
BAMBOOZLE	?
ANGELPASS	?
BACKWARDBONUS	?
HOPPINGBONUS	?



Homeworld 2

Sınırsız Kaynak

\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1\Campaign\ASCENSION klasöründe oyun içinde aldığınız saveler durmakta. Bu klasördeki persistX.lua (X, save numarası olacak) dosyasını notepad ile açın ve

```
},
RUs = 3249,
}
```

(3249 yerine o save'deki kaynak miktarınız olacak) bölümünü bulun. Buradaki sayıyı örneğin 9999999 yapın ve oyuna girin. Yazdığınız sayı kadar kaynak ile oyuna devam ediceksiniz.

Bölümleri açmak

\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1 klasöründe playercfg.lua dosyasını notepad ile açın "maxmissions=X" satırını bulun buradaki x değerini 15 yaparsanız bütün bölümleri açmış olursunuz. İlk bölümü bitirmeden yaparsanız oyun çökebiliyor. Genelde zor olan bölümleri geçmekte kullanın.

Gemi sayısını arttırmak

```
\Games\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1\
Campaign\ASCENSION
```

klasörüne girdin. Burada "persist" isimli dosyalar var. Oynadığınız her bölüm için bir adet.

Örneğin 6. bölümdesiniz ve gemi eklemek istiyorsunuz.

Persist6 dosyasını notepad ile açın

Her gemi için

```
{
tactic = 1,
type = "Hgn_AssaultFrigate",
subsystems = {
},
buildjobs = {
},
size = 1,
shiphold = {
},
name = "",
teamColourHandle = 0,
hotkey = 67108872,
},
```

benzeri parametreler mevcut

Copy/Paste ile gemi sayısını arttırabilirsiniz.

ps2

hilekâr

Daha ufacıkken elinizde tuttuğunuz, size sadık, sizi eğlendiren bir oyunu basit bir hileyle sonlandırmak içleri az da olsa burkmuyor mu?

THE SIMPSON'S HIT & RUN

Options mönüsündeyken L1 + R1 tuşlarını basılı tutun ve sırasıyla aşağıdaki tuşlara basın.

Bir vuruşta arabaları patlatmak için: Üçgen, Üçgen, Kare, Kare tuşlarına basın

Daha hızlı arabalar: Kare, Kare, Kare, Kare tuşlarına basın

En hızlı araba: Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen tuşlarına basın

Sınırsız araba sağlığı: Üçgen, X, Üçgen, X tuşlarına basın

Arabanızın kornaya bastığınızda büyük bir şıçrama yapması için: Kare, Kare, Kare Üçgen tuşlarına basın

Daha fazla kamera açıları: Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, X tuşlarına basın

Grid Modu: Yuvarlak, X, Yuvarlak, Üçgen tuşlarına basın

Tüm ödül arabaları kazanman için: X, Yuvarlak, X, Yuvarlak tuşlarına basın

Credits: X, Kare, Kare, Üçgen tuşlarına basın

Hız göstergesini açmak için: Üçgen, Üçgen, Yuvarlak, Kare tuşlarına basın

Red Brick araba: Yuvarlak, Yuvarlak, Üçgen Kare tuşlarına basın

Gece modu: X, X, X, X tuşlarına basın





Freestyle Metal X

Aşağıdaki hileleri hepsi kü_ük harf olacak _ekilde girin:

Sonuç	Kod
Tüm yarışçılar & motorlar	dudemaster
Tüm şarkılar	hearall
Tüm videolar	watchall
Tüm kıyafetler	johnye
Tüm bölümler & yarışmalar	universe
Tüm motor parçaları	garageking
Tüm özel akrobatik hareketler	fleximan
Tüm poster & fotoğraflar	seeall
1 milyon nakit	sugardaddy

FREEDOM FIGHTERS

Liberty Island'ı açma Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

çeşitli hileler Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin.

Kod	Sonuç
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak, Yukarı	Shotgun
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak, Sol	Görünmezlik
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak, Sağ	Yava_ _ekim
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak, Aşağı	Hızlı görüntü
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, X, Yukarı	Yeniden canlanma noktasını değiştirin
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, X, Sağ	Sonsuz cephane
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, X, Aşağı	Tam karizma
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, X, Sol	İğne silahı
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Yukarı	Makineli tüfek
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Sağ	Tetikçi tüfeği
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Sol	Roketatar
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Aşağı	Ağır makineli
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Kare, Yukarı	Cesetler bez bebek gibi hareket eder



FUTURAMA

Oyun sırasında L1 ve L2 tuşlarına basın ve aşağıdaki kodları girin.

Canyon bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Sağ.

Junkyard 1 bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Sağ, Sol.

Mine bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Sağ, Sağ.

Mine Tunnel bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Sağ.

New New York bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, X, Select.

Old New York bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Sol, Select.

Planet Express bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Yukarı, Select.

Red Light District bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Üçgen, Select.

Sewers bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Sağ, Select.

Subway bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Select.

Uptown bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Yuvarlak, Select.



ALIENS Vs. PREDATOR: EXTINCTION

Hile modunu aktif hale getirme Oyunu durdurun ve R1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1 tuşlarına sırasıyla basın.

Options bölümüne gidince aşağıdaki hilelerin aktif olduğunu göreceksiniz:

Cheat Win	Ani zafer
Clear Fog of War	Sisi kaldırır
Enable All Levels	Tüm bölümleri açar
Gimme $10,000	$10.000'ınız olur
Player Invulnerable	Ölümsüzlük
Show LZs	LZ'leri gösterir
Toggle Unit Spying	Üniteleri izleyebilirsiniz



SOUL CALIBUR 2

Yoshimitsu olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 2'yi bitirin. Son bölümde Yoshimitsu'yu yenin.

Cervantes olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 3'ü bitirin. Son bölümde Cervantes'i yenin.

Charde olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 2'yi bitirin. İlk arena'da Charde'ı ringden dışarı atmanız gerekiyor.

Sophitia olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 4'ü bitirin. Son bölümde Sophitia'yı yenin.

Seung Mina olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 6'yı bitirin. Seung Mina'yı "Palace Icon" arenasında yenin.

Farklı bir Practice Mode Weapon Master Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

Farklı bir Arcade Mode Arcade Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

Farklı bir Vs. Mode Extra Arcade Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

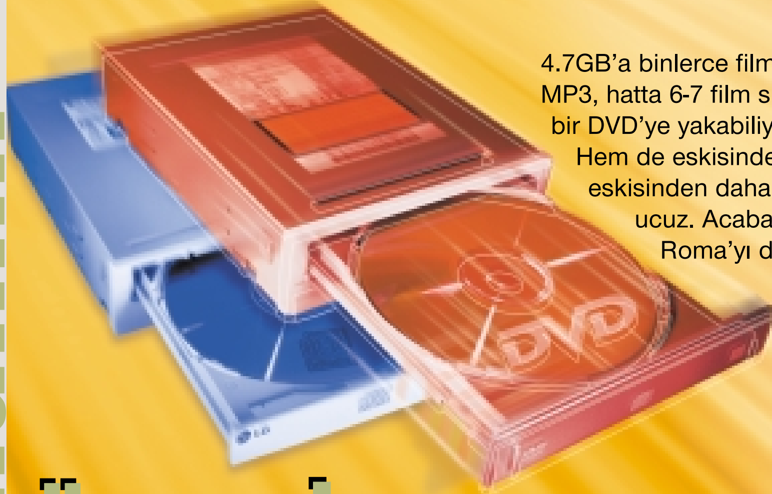
Farklı bir Vs. Team Battle Mode Extra Team Battle Mode'u bitirin.

Farklı bir Survival Mode Survival Mode'u 10 veya daha fazla galibiyetle bitirin

Arcade versiyonu açılış demosu Extra Time Attack modunu Extreme zorluk seviyesinde 4 kez bitirin

Karakter biyografileri ve Demo tiyatrosu Arcade veya Extra Arcade Mode'u istediğiniz karakterle bitirin





4.7GB'a binlerce film veya yüzlerce MP3, hatta 6-7 film sığdırıp hepsini bir DVD'ye yakabiliyorlar. Hem de eskisinden daha hızlı, eskisinden daha güçlü ve ucuz. Acaba bunlar Roma'yı da yakar mı?

ÖZEL İNCELEME

DVD Yazıcılar

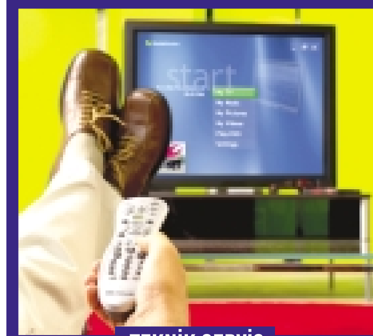
sayfa 120



CREATIVE INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700



SENNHEISER PC 150 KULAKLIK



TEKNİK SERVİS

Sonbahar Rehaveti

Nihayet havalar soğuyor, sivrisinekler yuvalarına dönüp vampircilik oynamaya son verdi. Tatil zamanı bitti artık. İşi gücü bırakıp yayılmalı, işleri yavaşlatmalı, satışların da yükseleceği yok zaten... Ama ne bizim için ne de donanım üreticileri için durum tam tersi. Yeni ekran kartları , anakartlar, işlemciler... Teknoloji sonbahardan da anlamıyor. Ben geçen ay tatili biraz daha uzatın dememiş miydim bunlara. Bak yine bir dolu yeni ürün çıkmış. Nerede benim kızılcık sopam, nerede uçurtmam telde takılı?

hematihemnvidia

Başımıza taş yağar mı bilmiyorum ama ATI ve NVIDIA ekran kartı üreticilerini sadece kendi GPU'larını destekleme baskısından vaz geçmiş gibi görünüyor. Bugüne dek NVIDIA üreten ATI ile ATI üreten NVIDIA ile çalışamıyordu. Ama geçtiğimiz ay içinde bir anda bütün firmalar hem ATI hem de NVIDIA'nın yeni modellerini duyurdular. Bu sevindirici gelişme sayesinde artık istediğimiz GPU'lu ekran kartını istediğimiz üreticiden alabileceğiz. Bir bakalım kimler ne üretecek?

ASUS, ATI Radeon serisi ekran kartlarını resmi sitesinden tanıtmaya başladı. ATI Radeon 9800 XT/TDV (256MB DDR-RAM), 9600 XT/TDV (128MB DDR-RAM), 9600 SE/TD (128MB DDR-RAM), 9200 SE/TD (128MB DDR-RAM), 9200 SE/T (64MB DDR-RAM) model ekran kartlarını Ekim ayında piyasaya süren firma, tüm ATI Radeon XT GPU'lu ekran kartlarında olduğu gibi, ürettiği ekran kartlarının yanında Half Life 2 oyununu vereceğini de duyurmuştu. Ancak bu oyunun ertelendiğinin açıklanmasının ardından henüz tanıtımlarında bir değişiklik yapılmaması kafalarda soru işaretleri bıraktı. ATI'ın yeni performans liderinin özelliklerine yakından bakacak olursak; ATI RADEON 9800 XT GPU'lu ekran kartları güçlü bir soğutma sistemi ile donatılmış, üzerindeki 256MB DDR SDRAM 730MHz hızında, çekirdek hızı ise 412MHz. Bunların yanında artık hemen hemen her kartta görmeye başladığımız D-Sub, DVI-I ve TV-Out çıkışları da bu kartlarda mevcut olacak.



Diğer taraftan Gigabyte da Kasım ayı içerisinde NVIDIA GPU'lu ekran kartlarını piyasaya sürmeye hazırlanıyor. GeForce FX5900, GeForce FX5600 XT, GeForce FX5200 ve GeForce 4MX440 - 8X GPU'lu kartlarını Kasım ayı içerisinde satışa sunacak olan firma GeForce FX 5950 Ultra ve GeForce FX 5700 GPU taşıyacak kartlarlarını ise daha sonra piyasaya sürecek. Gigabyte üst model ekran kartları ile birlikte Will Rock, Tomb Raider, Raven Shield oyunlarını vereceğini duyurdu.

yenisürücüler

ATI, Catalyst v3.8 sürücüsünü yayınladı. Her yeni sürücüsünde olduğu gibi ATI bu sürücüde de yenilikler vaat etmiş. Yapılan açıklamaya göre yeni Catalyst daha fazla performanstan çok daha yüksek stabiliteyi hedeflemiş. Ayrıca Overdrive aracı ile Radeon 9800 XT GPU'lu ekran kartlarında overclock resmi olarak desteklenmiş. Bu sayede ne kadar iyi bir soğutmaya sahipseniz o kadar overclock yapma imkanı bulabileceksiniz. Ayrıca artık her oyun için ayrı bir ayar kaydı yaparak sürekli ekran kartı ayarlarınızı değiştirme zahmetinden de kurtulmuş oluyorsunuz.

NVIDIA da ATI'nin hemen ardından yeni sürücüsü ForceWare 52.16'yı tanıttı. Performans, görüntü kalitesi ve stabiliteyi arttırdığını söylediği yeni sürücüsü ile NVIDIA yeni bir seriye de merhaba demiş oldu. Detanator isminin nesi kötüydü bu sürücünün yeni isim hak edecek nesi var tartışılır tabii. NVIDIA'nın iddiasına göre bu sürücüyle DirectX 9.0 destekli Halo'da %58 ve Microsoft Flight Simulator 9'da %33'e varan performans artışları elde edilmiş. Bu skorların abartılı olması bir yana performansın bu kadar artmış olarak görünmesinde daha önceki sürücüde yaşanan DirectX 9.0 uyumsuzluklarının da payı var.



donanımdünyasındankısahaberler

Erteleyen Erteleyene ATI R420 ve NVIDIA NV40 gelecek yıla ertelendi. ATI ve NVIDIA yaptıkları gizli bir toplantının ardından yeni nesil GPU'larını gelecek yıla ertelemeyi kararlaştırmışlar. Çokta iyi yapmışlar doğrusu. 6 ayda bir yeni GPU sloganı 3 ayda bire dönüşünce hem üreticiler, hem oyun severler hem de test etmek zorunda kalan bizler çıldırmak üzereydik doğrusu. Şimdilik piyasayı eski modellerin makyajlanmış şekilleriyle canlı tutmaya çalışan grafik çipi üreticileri diğer yandan da eski modellerin satışını arttırmaya çalışıyorlar.

Bir diğer erteleme haberi de Intel'den geldi. Yol haritasını yenileyen Intel Tejas işlemcilerini 2005'e ertelediğini duyurdu.

İki haftada 400.000 N-Gage Nokia, yeni mobil oyun konsolu N-Gage'in satışa sunulduğu 7 Ekim'i takiben, iki haftada 400.000 satış sayısına ulaştıklarını açıkladı. 2004 sonlarına kadar hedeflenen sayı ise altı ila dokuz milyon arası. Ancak asıl satış başarısının yılbaşına doğru yakalanması bekleniyor. Belli mi olur, yılbaşında belki siz de ailenizden böyle bir hediye alırsınız :)



İnce ve şık bir Logitech Eğer performans yanında tasarıma da önem verenlerdenseniz (ayrıca 250 dolarınız varsa) Logitech size

küçük,hızlıvebeşmegapiksel

Sony, dünyanın en küçük aynı zamanda da en hızlı, beş megapiksel digital fotoğraf makinesini duyurdu. Cybershot DSC-T1, 9.1cmx6cmx 2.1cm boyutlarında ve ağırlığı da sadece 180gram. Bu kadar küçük boyutlara sahip olmasına rağmen üzerinde resimlerin ön izlemesi için 2.5 inchlik bir LCD ekran bulunuyor. Bu küçük teknoloji harikası ile 2592x1944 çözünürlükte resimler çekmek mümkün. Ayrıca 30fps 640 x 480 MPEG 1 formatında video kaydı da var. Dijital fotoğraf makineleri ile resim çekmek ve saklamak genelde yavaş bir işlemler dizisidir. DCS-T1 tam boy bir fotoğrafı bir saniyeye yakın bir sürede görüntülüyor ve 2 saniyeden az bir sürede de görüntüyü kaydetmiş oluyorsunuz. 3x optik zoom'u bulunan DCS-T1'in üzerinde bulunan USB 2.0 bağlantısı sayesinde resimlerimizi hızlı bir şekilde aktarabileceğiz.



toshiba'danqvgawifipda

Toshiba 4inch ve 480x640 çözünürlükte ekrana sahip olan ilk cep bilgisayarı e805'i piyasaya sürdü. Cep bilgisayarları için büyük bir gelişme bu. Özellikle oyunların çok daha yüksek görüntü kalitesine ulaşması anlamına geliyor. Ancak şu an piyasada bu çözünürlüğü destekleyen bir oyun veya yazılım yok. Muhtemelen diğer üreticilerin de 480x640 çözünürlüğe çıkmasıyla birlikte yazılım desteği gelecektir.



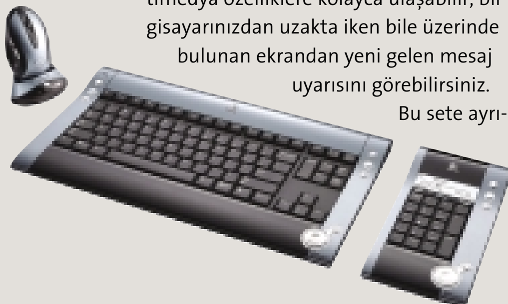
e805'in diğer bir önemli özelliği ise WiFi desteğine sahip olması. Böylece kablosuz ağ erişimi olan yerlerde (ki deli gibi yayılıyorlar) internet'e girmek ve hatta yakın zamanda multiplayer oyun oynamak mümkün olacak. e805 İşlemci olarak Intel XScale PCA263 400MHz, bellek olarak da 128MB SDRAM, 32MB Flash ROM ve 32MB Flash kullanıyor.

sonypsx

Merakla beklenen PSX'in fiyat ve donanım detayları belli olmaya başladı. Şimdilik iki model olarak, DESR-5000 (160 Gigabyte sabit disk) yaklaşık 750 dolar, DESR-7000 (250 Gigabyte) ise 900 dolarlık fiyatlarla, Japonya'da bu yılın sonlarına doğru piyasaya sürülmesi planlanıyor. Avrupa ve Kuzey Amerika pazarlarında ise 2004 yılı içerisinde bu ürünü görmek mümkün olacak. PSX aslında PlayStation 2 oyun konsolu, sabit disk, DVD yazıcı, TV tuner ve dijital foto albümünün bir karışımı şeklinde tanımlanabilir. Bu tanımlamadan sonra devasa sabit disklerin de nerelerde kullanılabileceğini artık tahmin edebilirsiniz. Bu sabit disklere TV'den direkt olarak veya DVD'den görüntü kaydı yapmanız mümkün; ayrıca resim ve müzik arşivlerinizi depolayabilirsiniz.Artık tek renge de mahkum değiliz, çeşitli renk seçeneklerine sahip olacağız. PSX'te, bir adet USB portu (USB 1.1), memory card ve memory stick için iki adet slot; kompozit ve S-Video görüntü, stereo ve optik ses çıkışları mevcut. PSX ile beyaz renkte Dual Shock gamepad (PS2 ile uyumlu değil) ve bir adet uzaktan kumanda da geliyor. DVD-R formatında DVD de yazabileceğiz yeni PSX ile Internet üzerinden oyun oynamak ve indirmek de mümkün olacak. DVD+R desteği ise ileriki bir zamanda gerçekleşecek. 312 x 88 x 323mm boyutlarında, 5.6kg ağırlığı ve şık tasarımıyla PSX oturma odalarının vazgeçilmez bir parçası olamaya aday.



yeni ürünü diNovo Media Desktop'u sunuyor. Yeni Bluetooth klavye setiyle Logitech gerçekten şık ve kaliteli bir ürün yaratmış. Bu ürüne 5 yıl garanti vermesi de bunun en açık kanıtı olsa gerek. Klavyeden ayrı olarak gelen ve bir hesap makinesi olarak da kullanabileceğiniz MediaPad'i kullanarak masaüstünüzdeki multimedya özelliklere kolayca ulaşabilir, bilgisayarınızdan uzakta iken bile üzerinde bulunan ekrandan yeni gelen mesaj uyarısını görebilirsiniz. Bu sete ayrıca Logitech'in MX 900 kablosuz optik faresi eklenmiş. Bu farenin geçen sayımızda incelediğimiz MX 700'den tek farkı Bluetooth özelliğine sahip olması. Bluetooth kablosuz hub sayesinde ise bilgisayarınızı kolayca aynı özelliğe sahip diğer cihazlarla da bağlayabiliyorsunuz.





BigMac ABD Virginia Tech Üniversitesi'nde 3 ay süren azimli bir çalışma ile tam 1.100 adet G5 bir araya getirilerek süper bir bilgisayar elde edilmiş. 176 terabyte depolama kapasitesine sahip olan ve öğrencilerin Big Mac adını verdikleri bilgisayar bilgi işlem simulasyonları, modellemeler, nanoteknolojik elektronik gibi alanlarda kullanılacak. Yetkililer sadece bilgisayarları 5 milyon dolar tutan bu sistemle arada sırada oyun da oynamamıza izin verirler mi acaba?

ROMA'YI DA YAKAR MI?

Hızlandılar, ucuzladılar, geliştiler... İşte piyasaya çıkan son DVD yazıcılar



Bu senenin en gözde donanım ürünleri DVD yazıcılardı. Hem performans hem de teknoloji olarak gelişirken, fiyatları da ciddi şekilde ucuzladı. Diğer yandan boş DVD medyaların fiyatları da düşüyor ve daha kolay bulunabiliyorlar. Piyasaya çıkan üst seviye diz üstü bilgisayarların hemen hepsinde DVD yazıcılar var. Görünen o ki bir sene içinde DVD yazıcılar, CD yazıcıların yerini hemen hemen almış olacak.

DVD yazıcı alırken dikkat etmeniz gereken birkaç önemli nokta var. Birincisi desteklediği format. Bu sene başına kadar DVD-R ve DVD+R yazıcılardan birini seçmek zorunluluğumuz vardı. Ama piyasadaki yazıcıların çoğu her iki formatı birden destekliyor artık. Bu yüzden sadece DVD+R veya DVD-R destekleyen bir yazıcı almak mantıklı değil. Ancak iki formattan sadece birini destekleyen bir yazıcıyı çok iyi bir fiyata bulursanız alabilirsiniz. Sonuçta iki formatın birden desteklenmemesi de dünyanın sonu değil.

DVD seçerken diğer bir önemli nokta CD yazma performansı. DVD daha avantajlı olsa bile hala sık sık CD yazıyor olacaksınız. Bir DVD'nin 6 kat kapasiteye sahip olduğunu düşününce şu an için boş medya maliyeti açısından hemen hemen CD ve DVD aynı seviyede. Ama müzik, oyun CD'si yedeklemek veya ancak bir CD doldurabilen şeyleri yazmak için hep CD'ye ihtiyacımız olacak.

Farklı Fiyatlar

Alacağınız DVD yazıcıyı seçerken iyi bir araştırma yapmakta da fayda var. Farklı DVD yazıcıların fiyatları arasında ciddi fiyat farkları olması bir yana aynı yazıcıyı farklı yerlerde çok daha ucuz veya pahalıya bulabiliyorsunuz. Bunun temel sebebi ürünün piyasadaki satıcılarca pek tanınmıyor olması. Pek çok satıcı isminden dolayı DVD yazıcıları çok yüksek kar marjı ile satıyor

Nasıl test ettik?

DVD yazıcılarımızı test ederken öncelikle dayanıklılıklarına bakmayı uygun gördük. 300 derecelik fırında bir saat kadar beklettiğimiz sürücüleri yedinci kattan aşağı atıp, bir kova kola içinde gece boyunca beklettik. Test sonucunda maalesef çalışmak bir yana esas formunu koruyabilen DVD yazıcı olmadı. Biz de firmalardan yeni test ürünleri isteyerek testi yeniledik. Ama yine çalışan olmadı. Firmalardan üçüncü ürünleri alırken dayanıklılık testi yapmayacağımıza dair söz vermek zorunda kaldık ve dayanıklılık testini es geçtik.

Zaten dikkat ettim bu "nasıl test ettik" kutularını okuyan olmuyor. Yazanlarda çoğu zaman bakın biz nasıl güzel test ettik diye kasılmanın ötesine geçmiyor. Bu kutuların test objektifliğinin kanıtı gibi bir misyon edinmesi de pek doğru değil. Zira okuyucu testin yapılışını anlamadıktan sonra ne faydası var.

Neyse... Biz testimizi yaparken diğer etkenler etkilemesin diye oldukça iyi bir sistem kullandık. 3000+ Athlon işlemci, 768MB Corsair RAM, ve 7200rpm SerialAta sabit diskimiz vardı. Yazılım olarak tümünde Nero 6 kullandık. CD okuma için Nero CD Speed yazılımını kullandık. Bu program Nero ile birlikte geliyor. DVD okuma için ise DVD Tach yazılımını kullandık. DVD-Tach'ı piyasada bulmanız mümkün değil maalesef.

DVD yazma hızı testi için 3 ayrı DVD hazırladık. Bunların ilkinin içinde sadece 6 büyük avi dosyası bulunuyordu. Diğerinin içinde ise çoğu kurulum dosyası irili ufaklı 6500 dosya vardı. Yani ilk iki DVD'nin yapıları taban tabana zıttı. Üçüncü DVD'miz ise DVD'den DVD'ye kopyalama hızı içinde ve bunun için bir DVD film kullandık ve "on the fly" seçeneği ile yazdık. Film City of Gods'dı, izlemenizi tavsiye ederim. CD yazma için oluşturduğumuz CD ise içinde irili ufaklı her tür dosya olan tam bir çorbaydı. Yazı da da belirttiğimiz gibi Plextor PX-708A'yı 8X medya bulunmadığı için sadece 4X medya ile test edebildik.

Dayanıklılık testinde kullandığımız fırın Arçelik, tepesinden attığımız bina bizim ofis, kola ise elbette Cola Turka idi.

bir kısmı da elinde kalan ürünün fiyatı düştüğü halde eski fiyattan satmaya çalışıyor.

DVD yazıcı alırken pek çok modelde karşınıza kutulu (retail) veya kutusuz (OEM) seçeneği çıkacak. Bizim incelediğimiz tüm modeller kutuluydular. Bazen kutusuz modellerin özellikleri farklı olabiliyor. Ayrıca beraberinde yazılımlar olmayabiliyor. Bu yüzden daima kutulu modeli seçmekte fayda var.

Dikkat etmemiz gereken konulara değindikten sonra şimdi testte yer alan DVD yazıcılara tek tek göz atalım.

Philips DVDRW416K

Yazma ve okuma testlerinde biraz geride kalsa da, testteki en ucuz DVD yazıcı olduğu için hemen dikkatleri üzerine topluyor Philips DVDRW416K. Sadece DVD+RW desteğine sahip olması en büyük dez avantajı. Şu an DVD+R medya fiyatları çok yüksek ve yakın zamanda düşmezse yazıcının fiyatından kazandığınızı medyaya harcamış olursunuz. Eğer çok sık DVD yazacaksanız bu ciddi bir risk. Ancak az ve öz yazanlardansanız çok ciddi bir sorun değil. Sonuçta piyasadaki DVD+R medyalar DVD-R medyalardan kaliteli.

Philips DVDRW416K'nin başarılı olduğu diğer bir nokta 40X CD okuma hızı. Testteki diğer yazıcıların yarısı hala 32X hızında. Eğer DVD yazıcınızı sistemdeki tek sürücü olarak kullanmayı düşünüyorsanız bu önemli bir avantaj.

Philips DVDRW416K ile birlikte gelen Click'N Design programı ile kendi tasarımınız CD sırtları hazırlayabilirsiniz. Piyasadaki en iyi Video düzenleme yazılımlarından biri olan Pinnacle Studio8 SE yazılımı ve iyi hazırlanmış bir kullanım kılavuzu da kutu içeriğinde yerlerini almış. Gördüğü gibi Philips uygun fiyatının yanında kutu içeriğinden feragat etmemiş. Ancak kullanım kılavuzunda Türkçe'nin yer almaması üzücü.



Pioneer DVR-106D

Kalitesi ve güvenilirliği ile yıllardır piyasada sağlam bir yere sahip olan Pioneer aynı zamanda ilk DVD yazıcı üreticilerinden. Ayrıca uzun zamandır DVD-R cephesinin en önemli savunucusu. Ancak onlarda format karmaşasına tek çözümün her iki formatı birden desteklemek olduğunu görmüş olacak ki onlarda her iki formatı birden desteklemişler.



DVD yazma testinde en düşük süreleri veren Pioneer DVR-106D, testteki 4X yazıcılar içide en hızlısı. Ayrıca DVD okuma testinde en hızlı ikinci yazıcı. Ne yazık ki cihaz 32X CD okuma hızını destekliyor ve bu konuda biraz yavaş kalıyor. Piyasada bu ürünün genelde kutusuz versiyonu bulunuyor ve kutusuz fiyatı 223$.

Teac DV-W50D

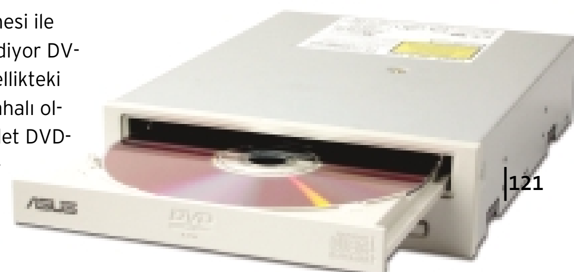
Gerek performansı gerekse de her iki medya türünü birden desteklemesi ile makul bir ürün olduğunu belli ediyor DV-W50D. Tek dezavantajı aynı özellikteki diğer yazıcılardan biraz daha pahalı olması. Kutu içerisinden ise bir adet DVD-R medya ve bir adet 52X uyumlu CD-R medya çıkıyor. Yazılım olarak ise Inter Video WinDVD Ver 4.0, Nero 5.5.10.36, Pinnacle Studio8 SE geliyor.

Belki test sonuçlarını incelerken Pioneer ve Teac yazıcıların yazma testlerinde elde ettikleri puanlar neredeyse birbirinin aynı olduğunu fark etmişsinizdir. Aslına bakarsanız bu yazıcıların üzerlerindeki marka adları hariç, etiketlerine kadar dış görünüşleri de aynı. Çünkü bu iki yazıcı aynı fabrikanın ürünü. Bu durumda Teac veya Pioneer almanın fiyat dışında bir farkı kalmıyor.

Asus DRW-402P

Asus DRW-402P genelde tatminkar sonuçlar verdi. DVD okuma testinde en yüksek skorları alan yazıcının tek dez avantajı sadece DVD-RW desteğine sahip olması. Eğer bir de DVD+RW desteğine sahip olsaydı testimizin üst sıralarında kendisine sağlam bir yer edinecekti. Ancak medya karmaşasını kafanızda çözümleyebildiyseniz ve bana DVD-RW destekli bir yazıcı yeterli olur diyorsanız, uygun fiyatıyla da Asus DRW-402P'yi gönül rahatlığıyla tercih edebilirsiniz. Cihazın küçük bir dez avantajı da 32X CD okuma hızını geçememesi.

ASUS DVDXP, Power Director DE, Media Show SE, NERO-5 yazılımları, ayrıca bir adet 4X DVD-R ve bir adet de 52X CD-R medya DRW-402P ile birlikte geliyor. Türkçe çabuk kurulum kılavuzu da kutu içerisinde yer alıyor.



Üretici	Philips	Pioneer	Plextor	Teac	Asus	NEC
	www.philips.com	www.pioneerelectronics.com	www.plextor.com	www.teac.com	www.asus.com	www.nec.com
Model	DVDRW416K	DVR-106D	PX-708A	DV-W50D	DRW-402P	ND-1300A
Firma	Boğaziçi	Sky	Sky	Sky	Boğaziçi	Sky
	www.bogazici.com.tr	www.sky.com.tr	www.sky.com.tr	www.sky.com.tr	www.bogazici.com.tr	www.sky.com.tr
Fiyatı	171$ +KDV	$263 +KDV	$335 +KDV	$275 +KDV	227$ +KDV	279$ +KDV
Teknik Veriler						
Format	DVD+R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW	DVD-R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW
DVD+ Yazma Hızı	4X	4X	8X	4X	-	4X
DVD- Yazma Hızı	-	4X	4X	4X	4X	4X
DVD+ Yeniden Yazma Hızı	2.4X	2.4X	4X	2.4X	-	2.4X
DVD- Yeniden Yazma Hızı	-	2X	2X	2X	2X	2X
DVD Okuma Hızı	12X	12X	12X	12X	12X	12X
CD Yazma Hızı	16X	16X	40X	16X	16X	16X
CD Yeniden Yazma Hızı	10X	10X	24X	10X	8X	10X
CD Okuma Hızı	40X	32X	40X	32X	32X	40X
Bellek	2MB	2MB	2MB	2 MB	2MB	2 MB
Test Sonuçları						
DVD Yazma (sn.) (4483Mb avi) (4X)*	861	850	885	850	890	867
DVD Yazma (sn.) (4469 Mb dosya) (4X)*	860	848	879	850	888	860
DVD Kopyalama (sn.) (33118 Mb)(4X)*	691	674	692	672	696	689
CD Yazma (sn.) (701 Mb) (16X)*	331	332	180	332	328	333
Rastgele Erişim Süresi (milisaniye)*	113	122	115	123	131	116
DVD Okuma**	11957	12637	12199	12102	12762	11984
CD Okuma (ortalama okuma hızı)**	29.84X	25.04X	31.07X	25.06X	25.09X	29.93X



Plextor PX-708A

Aslında diğer DVD yazıcılardan ayrı olarak değerlendirilmesi gereken bir yazıcı PX-708A. Ona bu ayrıcalığı kazandıran özelliği 8X DVD+R yazma hızını desteklemesi. Şu an piyasada 8X hızında boş medya bulmanız mümkün gibi görünmüyor. Biz de testimizde PX-708A'yı 4X hızında test etmek zorunda kaldık. Ancak 8X medyaların seri üretimine başlandığı haberleri duyulmaya başlandı bile. Plextor PX-708A 4.38 GB veriyi, 8X hızında sadece 8 dakika (480 saniye) civarında yazdığınızı düşünürseniz diğer yazıcılarla arasındaki farkı görebilirsiniz. Plextor PX-708A'nın skorlarda sonuncu olmasına aldanmayın. 8X destekli bir yazıcının 4X hızında daha yavaş olması doğal karşılanabilir. Plextor PX-708A'nın yaklaşık olarak gerçek performansı için tablodaki skorları ikiye bölebilirsiniz.

PX-708A, 40X CD yazma hızıyla bu konuda da testimizin en hızlısıydı. Diğer tüm rakiplerinin sadece 16X hızında CD yazabildiğini düşününce fark çok yüksek. DVD yazıcımız var diye CD yazmayı bırakmayacağımıza göre 40X CD yazma hızı Plextor PX-708A tercihimizi belirlemede çok önemli olacaktır.

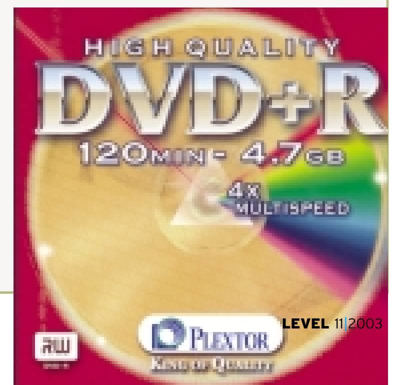
Şimdiden birkaç firma 8X yazıcılarını piyasaya sürmeye hazırlandığını duyurdu bile. Ama o güne dek Plextor PX-708A piyasadaki en hızlı DVD yazıcı olma özelliğini koruyacak. Üstelik Plextor'un bugüne kadar ürettiği tüm ürünleri göz önüne alınca, rakipleri gelse bile Plextor'u tahtından indirmesinin zor olacağı açık.

Plextor PX-708A'nin yanında gelen yazılımlar ise Ahead Nero, PowerDVD, Pinnacle Studio 8 SE, Plextor Utility. Yani diğer ürünlerdeki standart paketten pek farklı değil Ayrıca kurulum kılavuzundaki diller arasında Türkçe de yer alıyor.

Şimdi geldik işin en can sıkıcı, en dokunaklı yanına. Çünkü yüksek perfor-

Doğru Medyayı Seçmek

DVD yazıcıların kendisi dertsiz olsa da kullandıkları medyalar biraz dertli. Uzun süreden beri gelen DVD+R ve DVD-R karmaşası her iki formatın birden desteklenmesiyle yazıcılarda çözülmüş gibi. Ama medyalar konusunda sorun devam ediyor. Her şeyden önce hem DVD+R hem de DVD-R yazabilen bir yazıcımız varsa biz hangisini kullanacağız? İkincisi 4X hızında medyayı nereden bulacağız? Testimiz sırasında kullanmak için 4X DVD-R bulmak konusunda çok zorlandık mesela. Piyasada adı sanı duyulmamış bir dolu markanın 1X ve 2X DVD-R medyaları bulunabiliyor. Ama güvenilir bir medya bulmak zor. DVD+R'da ise hem 4X hem de kaliteli medya bulunabiliyor ama çeşitlilik ve özellikle ucuz tercihler yok. Neyse ki testimiz için Plextor bize yardımcı olmaya gönüllü oldu ve bize yeterli sayıda medya sağladı. Öncesinde denediğimiz (burada adını vermeyeceğim) 3-4 markanın DVD medyalarında açıkçası kabuslar yaşamıştık. Yanan, üzerinde 4X yazıp da 2X dahi çalışmayan, veri sağlamasından geçemeyen bir dolu medya var piyasada, haberiniz olsun. Üstelik ucuz da değiller. En kalitesiz ve 1X hızında olanları bile 2-3$'dan başlıyor. Eğer DVD yazıcıya sahipseniz hem cihazınızın hem de kaydettiklerinizin sağlığı açısından kaliteli medya kullanmanızda fayda var. Hatta mümkünse DVD/RW üreticinizin kendi medyalarını kullanın. Biz testte kullandığımız Plextor 4X DVD+R medyalardan fazlasıyla memnun kaldık. Tüm test boyunca yazdığımız onlarca DVD+R diskten yanan olmadı. Gönül rahatlığı ile tavsiye ederiz. Zaten 4.7GB yazdığınız bir şeyin öyle kullan atlık, bir ay dayansa yeter gözüyle bakılabilecek bir data olma ihtimali zor. Ömür boyu dayanacak bir boş medya arıyorsanız, önünüze gelen her boş DVD'yi satın almayın.







mansına karşılık 335 dolarlık fiyatıyla PX-708A testimizin en pahalı yazıcısı aynı zamanda. Bu da hayatın bir gerçeği işte... hatta Poison'ın da dediği gibi dikensiz gül olmuyor.

Nec ND-1300A

İşte her iki medya türünü destekleyen bir yazıcı daha. DVD okumada sorunlu görünen yazıcının CD okuma hızı ise oldukça iyi. Ancak DVD ve CD yazma testlerinde genelde en arkadan geliyor. Üstelik diğer tüm 4X yazıcılardan daha pahalı. Kutu içeriğine bakacak olursak, bir adet DVD+R ve bir adet DVD-RW medya bulunmakta. Yazılım olarak da NERO 5'n yanı sıra Sonic'in DVD Player ve DVD Editing yazılımlarını bulmak mümkün.

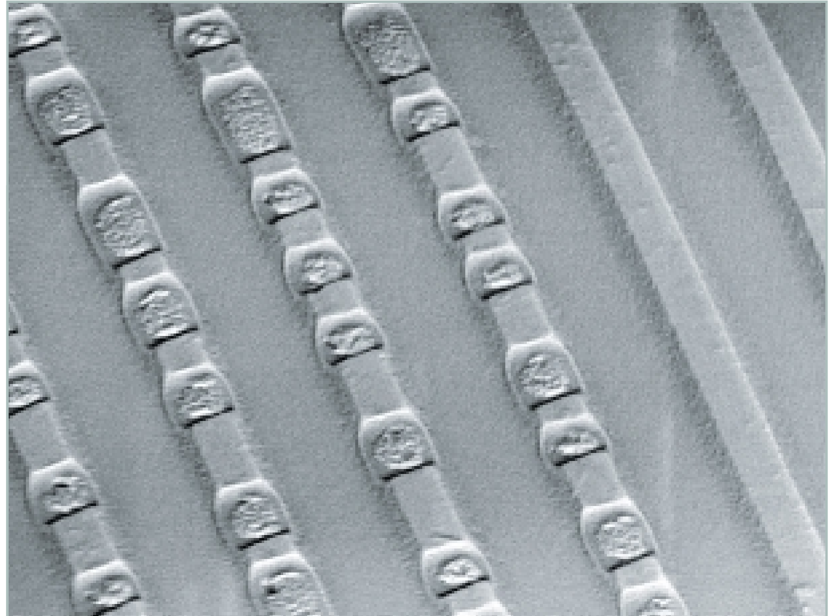
Nec ND-1300A'nın performansını fiyatı ile oranlayınca testin en başarısız yazıcısı olduğunu söylemek mümkün.

Sonuç

Testin sonucu çok açık. Gidin ve hemen birer tane Plextor PX-708A alın. Ama hayat bu kadar güzel ve basit değil ne yazık ki. Eğer DVD yazıcıya 335$ veremiyorsanız "4X bir yazıcı tercih etmek veya 8X yazıcıların fiyatlarının düşmesini beklemek" ikilemine düşeceksiniz. Eğer aceleniz yoksa bir süre bekleyin derim ben. Sonuçta 8X DVD yazıcılar sizin alabileceğiniz fiyatlara inmese bile 4X'lerden kar etmiş olacaksınız. Ama hemen almak durumundaysanız makul gözüken üç marka var: Pioneer, Asus ve Philips. Pioneer DVR-106D hem DVD+R hem DVD-R destekleyen 4X yazıcılar içinde hem en iyisi hem de en ucuzu. Bu yüzden Plextor PX-708A'nın ardından tercihini o olmalı.

Eğer 263$'da yüksek geliyorsa son iki ihtimale yönelin. Bu noktada kendinize sormanız gereken soru şu "ucuz medyaya bolca DVD mi yazacaksınız, yoksa kaliteli medyaya az sayıda mı?". Eğer bol bol DVD yazarım diyorsanız tercihiniz Asus DRW-402P olmalı. Az ama öz yazacaksanız ise Philips DVDRW416K tercihiniz olmalı. Ama satın almadan önce iyi bir piyasa araştırması yapmayı unutmayın. Çünkü sürekli fiyat düşüşleri ve kampanyalar var. Ciddi fiyat değişiklikleri verdiğimiz bu son kararı değiştirebilir.

Bu arada 170$ bile vermem, 100$ altına insin diyenlerin en az bir sene daha beklemesi gerekecek gibi.



DVD dediğimiz şey aslında öyle ahım şahım bir teknoloji değil. Şimdi bir DVD'yi mikroskopla inceleyelim. Ne görüyoruz? Bir dolu çeber ve bunların üzerinde yanık izleri. İşte hepsi bu. DVD dediğimiz şey de aslında kazıyarak iz bırakıyor. Sonra o izleri de okuyor. Görme engelli yazısı veya binlerce yıl önce atalarımızın mağara duvarlarına çizdiği cinsten bu izler. Yani ilk çağlardan bu yana pek gelişme sarf etmiş değiliz.

CREATIVE INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700

Fiyatı: **305$ +KDV**
www.creative.com
İthalat: **Kont**
www.kont.com.tr
Koyuncu
www.koyuncu.com.tr
Multimedya
www.multimedya.com

Creative'in Inspire serisinin en üst 5.1 modeli olan Inspire 5700'ün, Inspire serisinin bir alt modeli olan Inspire 5200'den ayrıldığı ilk nokta decoder birimine sahip olması. Masanızın üzerine yerleşen bu şık parça hoparlör ayarlarını yapmanızı sağlamanın yanı sıra, amfi ve Dolby Digital / DTS çözücü olarak da çalışıyor.

Ancak 5700'ün 5200'e göre üstün olduğu 4 önemli nokta daha var. Birincisi ses gücü ve ses kalitesi. 5200'ün 47 Watt'lık toplam gücüne karşılık 5700 79 Watt gücünde. Yani nerdeyse iki misli. Bu ses gücünün 30 Watt'ı subwoofer, 21 Watt'ı ise center'a ait, her bir yan hoparlör ise 7 Watt gücünde. Yani Inspire 5700 PC'ye bağlayacağınız bir hoparlör için fazlasıyla güçlü. Ayrıca Audigy ses kartlarının sahip olduğu 24-bit ses kalitesini destekliyor. Inspire 5700'ün frekans aralığı ise 35Hz ile 20KHz arasında değişiyor.



Inspire 5700'ün diğer bir üstün yanı ise yan hoparlörlerin sesi geniş bir açı ile dağıtması. Creative'in Image Focusing Plate adını verdiği bu teknoloji yan hoparlörlerin ön yüzündeki dikine kanallar sayesinde sağlanmış. Bu kanallar hoparlörün kendisinden daha geniş bir açıya sahip ve böylece sesin dağılmasını kolaylaştırıyor.

Inspire 57000'de kullanılan diğer bir teknoloji ise SLAM. Normalde subwoofer'ların hoparlörleri subwoofer'ların ön yüzeyinde bulunur. Ancak SLAM'a sahip subwoofer'larda hoparlör subwoofer'ın ortasına yerleştirilmiş. Ön yüzeye ise ses dağıtması için özel bir diyafram konmuş. Bu sayede subwoofer'larda karşımıza çıkan rahatsız edici "zıngırdama" sorunu ortadan kalkmış. Ayrıca subwoofer ani bass yükselmelerini ve yavaş yavaş azalarak kaybolan sesleri çok daha iyi verebiliyor.

Inspire 5700'ün diğer bir üstünlüğü ise uzaktan kumandaya sahip olması. Küçük bir ayrıntı gibi görünse de kabloya bağlı ses ayar düğmeleri hem rahatsız edici hem de çok az fonksiyona sahip. Sonuç olarak Inspire 5700 fiyatını karşılayabilenler için oldukça iyi bir hoparlör. Sakın benim ses kartım 5.1 destekli, 5200 veya 5700 almam fark etmez diyip geçmeyin. 5700'ün üstün olduğu çok fazla nokta var.

ARTILAR: Ses gücü ve kalitesi, uzaktan kumanda, yeni teknolojiler
EKSİLER: Fiyatı biraz yüksek gelebilir

SENNHEISER PC 150

Fiyatı: **70 $ + KDV**
www.sennheisercommunications.com
İthalat: **Bircom**
www.bircom.com

Geçtiğimiz ay Sennheiser kulaklıkların piyasaya girdiğini duyurmuştuk. Kaliteli bir kulaklık bulmanın oldukça zor olduğu piyasamızda böylesine iyi bir markayı görmek sevindirici. Sennheiser'ın piyasada oyuncuların ilgisini çekebilecek üç modeli bulunuyor (PC 130-PC 150 arası modeller). Ancak gerçek bir oyuncu kulaklığı diyince ön plana çıkan model PC 150. Şık, ergonomik ve sağlam yapısı, sesinin temizliği ve yüksek ses gücü ile bir oyuncunun kulaklıktan bekleyebileceği her şeyi sunuyor.

PC 150'nin üzerinde oyunların içinde sesli iletişim kurabilmeniz için bir mikrofon da bulunuyor. Gürültü filtreleme özelliğine sahip mikrofonu kullanırken dış seslerin sesinizi bastırması veya sesinizin kötü çıkması gibi bir durumla karşılaşmıyorsunuz. Ayrıca mikrofonu kullanmadığınız zamanlarda yukarı kaldırarak burnunuzun dibinde sallanmasını engelliyorsunuz.

Başınızın yapısına göre ayarlanabilen PC 150'de hoparlörü çevreleyen deri yastıklar kulağınıza sıkıca oturuyor ve dışarıdaki tüm sesleri engelliyor. PC 150'yi kullanırken dışarıdan gelen bir gürültü veya sesi duymanız genelde mümkün değil. Bu yüzden çevrenizde size sesini duyurmak için yırtınan birilerini görmeye alışmalısınız. Mesela masanızın yanı başında zıplayıp tepinen bir Sinan görüp bir anda ürkebiliyorsunuz. "Ne oldu ne zıplıyon?", "Telefon diyorum bir saattir çalıyor, bak şuna artık!", "Hii..." gibi diyaloglar bir süre sonra günlük yaşamın bir parçası oluyor. Ama oyun oynarken dış dünyadan kopmayı seviyorsanız PC 150 tam size göre.

Ses kalitesi olarak benzersiz bir kulaklık PC 150. 18Hz – 22KHz aralığındaki ses frekanslarına çıkabiliyor. Oyunlardaki hiçbir sesi kaçırmıyorsunuz ve hangi sesin hangi yönden geldiğini kavramak oldukça kolay.

PC 150'nin ses kablosu elbette tek taraftan bağlanıyor ve uzunluğu yeterince iyi. Ayrıca kulaklığı yanınızda kolayca taşımanızı sağlayan bir paket ile geliyor. Kulaklığınızı turnuva ve kafelere götürürken rahat ediyorsunuz. Ayrıca ses kablosunun üzerinde ses ayar ve mikrofon açma kapama düğmesi bulunuyor.

Sennheiser PC 150 eksiksiz bir kulaklık. 70_'luk fiyatı dışında dert yanabileceğimiz bir yanı yok. Ama ne demiştik, yok biz değil Poison demişti onu... her gülün dikeni vardır.

ARTILAR: Ergonomi ve ses kalitesi olarak kusursuz, mikrofon kaliteli.
EKSİLER: Fiyatı azımsanacak gibi değil.

Donanım Pazarı

Nerede kalmıştık

Geçen ay yaşanan elim "incident" yüzünden donanımı biraz kırpmak ve Donanım pazarı'nı atmak zorunda kalmıştık. Ama bu beklediğimizden de ağır sonuçlara neden oldu. Pazar rehberi olmayan okurların bilgisayar almaya yanaşmaması üzerine piyasadaki PC satış miktarı %37 oranında düştü ve IT sektöründe derin bir kriz patlak verdi. Zincirleme reaksiyonla diğer ülkelere de uzanan kriz en son Bangladeş civarlarına kadar yayılmıştı. Saygıdeğer okurlarımız ve ayvayı yemiş IT sektöründen özür dileriz.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.dijitalcenter.com
www.hepsiburada.com
www.hizlisistem.com
www.eksenbilgisayar.com
www.estore.com
www.kangurum.com
www.mavidonanim.com
www.pcgold.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
İşlemci	Athlon XP 1800+Box	65$	AMD Athlonxp 2500+Box	105$	Pentium 4 3 GHz 800 Mhz	448$
Anakart	MSI KT4V (6712)	62$	MSI K7N2	91$	Asus P4C800-DLX	224$
Bellek	256 MB DDR-400 Twinmos	43$	512MB DDR-400 Twinmos	85$	512MB DDR-400 Twinmos x2	170$
Sabit-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	63$	Seagate Baracuda 7200.7 80GB	98$	Seagate Baracuda 7200.7 160GB	156$
Ekran Kartı	MSI FX 5200 128 MB	79$	HIS Radeon 9600 Pro 128 MB	193$	His Radeon 9800 PRO 256 MB	538$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	131$	Samsung 757MB 17"	208$	Sony G520 21"	858$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	41$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	41$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	41$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	36$	Sound Blaster Audigy DE	73$	Sound Blaster Audigy2 Platinium	186$
Modem	Apache 56K V90 Internal	30$	APACHE 56k V90 USB	51$	APACHE 56k V90 USB	51$
Kasa	Aopen QF 50A	51$	Aopen H600	60$	Chieftec Matrix Big Tower	157$
Klavye	Microsoft PS2	14$	MS Multimedya Blue	20$	Wr. Opt. Desktop	49$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	30$	MS Intelli Explorer 3.0	30$	Logitech MX700	89$
Hoparlör	Philips A2.510	51$	Philips A2.610	73$	Phlips A3.600	142$
CD-RW Sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	52$	Samsung 52/24/52 8MB	52$	Pextor PX-708A	335$
Floppy		8$		8$		8$
Toplam		756$		1188$		3452$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

Ayın Fırsatı

Bir alana diğeri neredeyse bedava

HP piyasaya giren yeni diz üstü bilgisayarları için özel bir kampanya düzenledi. Bu kampanya da HP diz üstü bilgisayar alanlar diğer HP ürünlerine çok uygun fiyatlarla kavuşuyor. Modeller ve hediyeleri şöyle:

Ne alırsak	Neyi kaça veririler?
nc4000	Deskjet 450CI/BI yazıcı 349$ yerine 219$
nc4000	DVD-RW kombo 399$ yerine 239$
nx9000	iPAQ H1910 cep bilgisayarı 399$ yerine 299$
nx9000	PSC 2175 multi-function yazıcı 239$ yerine 209$
N800V/C	iPAQ H1910 cep bilgisayarı 399$ yerine 299$
N800V/C	HP PhotoSmart 320 175$ yerine 155$

İki ürünü birden almak isteyenler için çok iyi bir fırsat. Detaylı bilgi için www.hp.com.tr

TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Sonunda yağmurlar başladı. Ben sonbaharı kaçırdım açıkçası. Üzüldüğüm tek şey de bu sanırım değişen hava ile ilgili. Ne kadar karanlık o kadar iyi demek değil niyetim. Ancak toplanan bulutlar, gün ortasında kararan gökyüzü yada sabahın gürültüsünü silen yağmurun sesi hoşuma giden. Bizden başka bir şeylerin daha varolduğunu bilmek güzel. Güzel olmayan ise sizin forumlara fazla kaptırıp e-mail nedir unutmuş olmanız. Arada bir hatırlayın da bende burada yazacak bir şeylere sahip olayım. Yoksa kendi kendime sorup cevaplamaya çalışacağım donanımla ilgili ilgisiz. Ne siz anlayacaksınız ne de ben...

AAAGEEEPEE

Selam Jesuskane, benim AGP 4X desteklenyen Asus P4 B533 anakartım ve 32MB TNT2 M64 Pro ekran kartım var. Ben ekran kartımı Asus GeForce FX 5200 ile değiştirmek istiyorum. Ama GeForce FX 5200 8X AGP'li. Bana anakartımın GeForce FX 5200'ü çalıştırıp çalıştıramayacağını, eğer çalıştıramaz ise ne yapmam gerektiğini söylersen sevinirim.

Berke

Selamlar Berke,
Anakartın GeForce FX 5200'ü çalıştıracaktır. Elbette AGP 8X olarak değil AGP 4X olarak çalışacak. Ama bunu çok dert etme. Sonuçta FX 5200'ü AGP 4X veya AGP 8X çalıştırmışsın performans pek fark etmiyor. Ama ben FX 5200 yerine hala Ti 4200 yada Ti 4600 tavsiye edeceğim. Teknolojisi daha yeni olmasına rağmen bahsettiğim kartlar performans olarak çok daha iyi. Sonuçta FX 5200, GeForce 4 MX 400'ın devamı ve açıkçası performansı ondan çok daha iyi de değil.

Lütfen Cevap Verdim..

Merhaba Jesuskane ve Level yazarları.Yeni bir PC aldım ve bunun beni ne kadar idare edeceğini soruyorum. PC'min özellikleri şunlar; P4 2.6 GHZ, 512 MB DDR RAM, GeForceFX 5600 128 MB, 60 GB HDD, WindowsXP HE. Sizce bu beni 2 yıl idare eder mi? Lütfen cevap verin meraktan ölmek üzereyim.

Hazar Güraydın

Merhabalar Hazar,
Bu sorulardan hemen herkese gına geldiğinin farkına varırsın umarım. Sistemin şu an için gerçekten iyi. Seni ne kadar idare edebileceğine gelince. Eğer bana psikolojik profilini, kısa öz geçmişini vs vs yollarsan bir şeyler söyleyebilirim. Hele 2 yıl gibi bir sınırlama yapmışsın. Sanırım baya vaktimizi alacaktır incelemeler. Bir sistemin seni ne kadar idare edeceği sadece çıkan oyunların sistem gereksinimleri ile belirlenemez sanırım. En azından benim düşüncem bu. Biraz da senin beklentilerin ve sistemi oluşturan donanımın uyumu ile de alakalı. Yani şimdi ben sana ne desem boş. Kasmadan en az bir sene rahat edersin. 2005 son baharında çıkan oyunları 640x480 16 bit Low Detail oynamaya başlarsın. 2006 ilk baharında bana eski iyi oyunları söyler misiniz diye forumlara mesaj atar yada sistemini yenilersin. Jesuskane böyle bir cevap yazdı diye kusura bakmazsın. Sağlıcakla kalırsın...

HEYLOOO

Selam Jesuskane, sana bir kaç sorum olacak.
1- Benim ekran kartım GeForceFX 5600. Halo'yu orta görüntü kalitesinde oynarken ara sıra yavaşlıyor. Özellikle savaş esnasında. Sence bu sorun ekran kartının kötülüğünden mi? Yoksa ekran kartı arızalı mı? (ekran kartının en güncel sürücüsü ve DirectX 9 yüklü)
2- Ekran kartının kötülüğünden böyle oluyorsa bende yeni bir tane alırım. Sence GeForceFX 5800 Ultra mı, Radeon 9700 PRO mu alsam?. Half-Life 2 ve Doom 3'ü en iyi görüntü kalitesinde oynamak isterim. Saygılarımla

Cem SÜZEN

Selamlar Cem,
Halo'yu sadece ekran kartın ile oynuyorsan takılması gayet doğal. Sisteminin diğer özelliklerinden de birazcık bahsetseydin daha kolay yardımcı olabilirdik sana. Kullandığım sistemde Halo sorunsuz ve takılmadan çalışıyor. (AMD 2500+, 768 MB 333 MHZ DDR RAM, 128 MB GeForce4 ti 4200, 1024x768, 32 bit, full detail). Öncelikle ekran kartın kötü değil. Bahsettiğin savaş sahneleri açık alanda geçiyorsa (özellikler flood olayları sırasında) sistemin teklemesi gayet doğal. Ekran kartın bence gayet iyi ve değiştirmene gerek yok. (Detanator sürücülerinde bazı DirectX sorunları yaşanıyordu. Yeni çıkan ForceWare sürücüsünde bu giderilmiş. Sürücünü yüklersen sorun muhtemelen geçecektir –TÖ) HL2 ve Doom 3 mevzusu için bir şey söylemek zor. Hele bir gelsinler kuralım, oynayalım ancak ondan sonra. Sistemin geri kalanı ekran kartınla birleşirse rahat rahat oynarsın gibi geliyor bana.

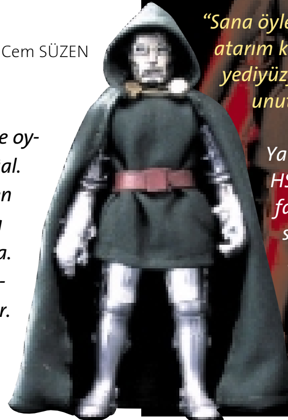
LG mi?

Selam Jesuskane,
1- Bende ATI Radeon 9500 var. Anakart olarak da ASUS P4 T533 var ama AGP 8X açık değil. Yani sorum AGP yi nasıl 8X çalıştırabilirim.
2- Birde CD-RW almak istiyorum ve şu ana kadar aklıma ASUS 52X CD-WR'ı var. Sen bilirsin, test falan yapmışsınızdır. ASUS iyi bir seçim mi? Bendeki LG CD-ROM ile uyumsuzluk çıkarır mı?
Sorularıma cevap verirsen çok minnettar olurum. Dergide yayınlamak zorunda değilsin yalnızca en kısa zamanda e-mail at yeter.

Anıl Bayraktar | Bayraktar ANIL

Ahiretten Donanım Sorusu

Ahiretlik bir çok donanım içerikli soru olmasına rağmen bu ay bir mektubun altına atılmış imza ile çıkıyoruz karşınıza. Ben şahsen yarıldım gülmekten, sizi de beklerim.



"Sana öyle bir hs (headshot) atarım ki yedi ceddin yediyüzyetmişyedi sene unutamaz."

Ya ahahah ya baba sen HS'yi attın bile zorlama fazlasına. Ne demeli ki sana. Çık dışarı börtü böcek gör biraz. Dustların tozundan önünü göremez olmuşsun sen. CS den başka şeyler de var dünyada yahu.

Miniyumoş Pencereler Medya Merkezi

Bilgisayarların derdinden tasasından yaka silktiniz. Artık bu aletler eğlence için mi yoksa başa bela olsun diye mi alınmış şaştınız. Şöyle keyifle bir kullanamadığınız gibi beliniz de sandalyelerde eğrildi. Boş verin her şeyi bilgisayarınıza Microsoft Windows XP Medica Center Edition kurun. Bakın arkadaş nasıl da kurulmuş, nasıl da uzatmış ayakları. Bilgisayarla keyif dediğin budur işte..





Merhaba Anıl, Hızla cevap verelim sana. Bilgisayarın açılırken "del" tuşuna tıkır tıkır basıyorsun (Bazen F1'de olabiliyor. Zaten açılışta "hit Del to enter Setup" gibi bir mesaj çıkarak hangi düğme olduğunu belirtir. Eğer açılışta sadece bilgisayar üreticisinin logosu çıkıyorsa da geri plandaki boot sequence bilgileri için TAB'a basın –TÖ). Karşına BIOS çıkıveriyor. BIOS'u azıcık kurcalıyor AGP ile ilgili ayarları bulup orada yazan 4X'i 8X yapıveriyorsun... ta taaaaaaaa. (Ama diğer ayarları değiştirme eğer ne işe yaradıklarını bilmiyorsan –TÖ)

Öncelikle kendi sistemimde 40X ASUS CD-RW kullanıyorum ve aldığım günden bu yana tık demedi çok şükür. Ayrıca Flextra Link özelliği ile CD yazarken sistemini de kullanabiliyor, işlem tamamlanana kadar aman CD yanmasın diye ekrana boş boş bakmak durumunda kalmıyorsun. İyi bir tercih yani. LG olayına gelince. Bana LG CD-ROM'lara laf sokmak için tanıdığın bu fırsattan dolayı çok teşekkür ederim. Elbetteki çakışması gibi bir durum söz konusu değil jumper ayarlarını doğru yaptığın sürece. Ancak LG CD-ROM'dur bu, sağı solu belli olmaz. Gece bilgisayarını açıp formatlar bile valla. Kıldır LG CD-ROM'lar biraz belli olmaz. LG Monitör desen mesela çiçek gibi. Neyse öhöm. Umarım yardımcı olabilmişimdir sende kal sağlıcakla (Yaklaşık bir buçuk senedir LG distribütörü Ufotek'den "CD kıran canavar LG CD-ROM sürücüler" ve bunların kırdığı CD'lerin ne olacağı konusunda bir yanıt bekliyoruz. En son biz ararız demişlerdi. Artık beklemesek mi? –TÖ)

Firmware

Yaklaşık 1 hafta önce Asus 52x24x52, CD-RW aldım. Ancak kayıt işlemlerim sırasında bazı problemlerle karşılaşıyorum. Öncelikle sabit diskimde bulunan filmleri CD'ye çekmek istediğimde filmin CD'ye bozuk aktarıldığını farkettim. Sanırım bu CD'nin kalitesizliğinden kaynaklanıyor. Bu yüzden daha kaliteli olduğuna inandığım Creation marka CD aldım. Bu CD'nin üzerinde 48X yazıyor. Bu CD'yi Asus CD-RW max 48X olarak görüyor. Buraya kadar normal. Ancak arkadaşımda Samsung 52x24x52 CD-RW var. Aynı CD'yi Samsung 52X görüyor ve bu hızda yazabiliyor. Bu durum moralimi bozdu.öncelikle Samsung'un daha kaliteli olduğunu düşündüm ve Asus aldığıma pişman oldum. Internetteki çeşitli donanım sitelerindeki Asus'la ilgili yorumları okudum ve Asus'un gerçekten çok kaliteli olduğunu ve önerilen bir marka olduğunu öğrendim. Yapılan testlerde gayet başarılıydı. Ayrıca bu testlerde Firmware güncellemesi yapıldığını gördüm. Bu tam olarak ne işe yarıyor?(Sanırım yazılım güncellemesi!).Bu site güncellemeyi firmware 1.1 ile yapmış. Asus'un sitesine girdiğimde 1.1, 1.2,1.35 ve 1.36 güncellemeleri vardı. Sence bunlardan hangilerini kullanmam lazım. Ya da 1.1 den başlayıp sırayla mı yüklemem lazım? Şimdiden çok teşekkür ediyorum. Kolay gelsin.

Burak Erdil

Merhaba Burak,
Video dosyalarının bozulması sık yaşanan bir sorun. Yazıcıdan, boş medyadan veya dosyanın kendisinden, en çok da bunlar arasındaki bir tür uyumsuzluktan olabiliyor. Aynı dosyayı farklı bir CD'ye veya aynı CD'ye farklı bir dosya yazmayı deneyerek sorunun nerede olduğunu bulabilirsin. Creation'un yazma hızı bence üzerinde durulacak bir konu değil. Bunun en basit çözümü farklı medya almak. Bu tip küçük şeyler aldığın ürünün kalitesiz olduğunu göstermez. Önemli olan CD yazıcının iki sene sonra hala çalışıp çalışmadığı veya yazdığın her CD'den kaçının yandığı. Eğer tüm boş medyalarda aynı sorun varsa o zaman firmware update devreye girer. Firmware'e CD yazıcının BIOS'u gözüyle bakabilirsin. Yenileme sırasında ciddi sorunlar doğup CD yazıcını kullanılmaz hale getirebilir. Bu yüzden bir sorun yoksa Firmware güncellemesine hiç bulaşmamak en iyisi. Apacaksanız da üreticinin sitesinden tüm detayları iyice araştırmadan girişmeyin.

EXIT

Yağmur yağsın, gök gürlesin, şimşek çaksın. En sonunda da, eee nasıl derler lapa lapa kar yağsın yağdırılsın. Kış gelsin çatsın. Madalyonun diğer yüzünü düşünmeden dilekler bunlar. Madalyonun her bir yanını düşünmekten baydım zaten. Boşverin her şeyi çıkın ıslanın yağmurun altında. Siiinging inthe raaaaiiin, siinging inthe raaaaiiin.....jesuskane out(completely)...

s a n a l d a

FİLM ▶ LE CHUCK SİNEMALARDA!



Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl'ü izlerken o kadar sık Monkey Island serisini andım ki ben de başlık için kötülerin kötüsü Le Chuck'ı uygun gördüm. Pirates of the Caribbean, topların patladığı, kılıç dövüşlerinin eksik olmadığı, gemilerin dalgalarla boğuştuğu, altınların çil çil parladığı sıkı bir korsan filmi.

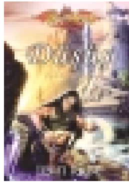
Hikaye 17. yüzyılda Karayipler'de geçiyor. Johnny Depp, sürme çekilmiş gözleriyle ortamların en cool korsanı Jack Sparrow rolünde. Kötü korsan rolünde ise Geoffrey Rush'ın canlandırdığı Captain Barbossa yer alıyor. Barbossa'nın liderliğindeki acımasız korsan takımı, eski bir laneti günışığına çıkararak, yaşam ve ölüm arasındaki çizgiyi ellerine geçirmek istemektedir. Sparrow da bölge valisinin kızıyla birlikte kötü korsanların peşine düşer. Böylece bir bölümü denizlerde geçen amansız bir mücadele başlar... Pirates of the Caribbean pek fazla sürpriz içermeyen, standart bir korsan hikayesine sahip; ama karakterler o kadar iyi çizilmiş ve aksiyon o kadar iyi kotarılmış ki filmi bir solukta izliyorsunuz. Karakterler hep uçlarda geziyor. İyiyse iyi, kötüyse kötü. Depp ve Rush bu anlamda çok uygun. Her ikisi de makyajları ve kostümleriyle tiyatral bir hava katmışlar filme (özellikle Depp replikleri ve mimikleriyle oldukça eğlenceli bir seyir sunuyor).

Tüm bu ihtişamın arkasında Walt Disney stüdyoları ve büyük prodüksiyon denince akla ilk gelen Jerry Bruckheimer (Pearl Harbor) var. Senaryo da Jay Wolpert'e ait (The Count of Monte Cristo). Anlayacağınız ekip dört dörtlük. Uzun süredir bu kadar eğlenceli ve sürükleyici bir macera filmi izlememiştim. Kaçırılmamalı, hatta dvd arşivine katılmalı.



KİTAP ▶ EJDERHA MIZRAĞI/DÜŞÜŞ

Jean Rabe / Ankira Yayımevi



Yeni Çağ'ın en sevilen karakterinden Dhamon geri döndü. Fakat yeniden buluştuğunuz Dhamon pekte bıraktığınız adam değil. Ne kadar mı değişti? Adi ve acımasız bir hırsız desem? Romanda hayatı suçla sürüklenen Dhamon'un yolu dövmeli bir yarıelf fahişe, gizemli bir şekilde güçlü olan (ve bana göre serinin sevenlerin de ilgi uyandıracak) hırsız-büyücü Maldred ve bir kobolddan oluşan yeni bir grupla kesişiyor. Esir kardeşini kurtarmak için hırsızlarla karanlık bir lordun bataklığına doğru yol alan Fiona ve Rig de Düşüş'te karşılaşacağınız karakterlerden. Olayların diğer Ejderha Mızrağı romanlarına göre bir parça daha yavaş gelişmesi bazı okuyucuları üzebilir. Okurken sizi bir sonraki köşede neyin beklediğini merak edeceksiniz. Ama Weis&Hickman hayranları yer yer ünlü ikilinin heyecanlı yazım tarzını arayacaklar. Sonuç olarak Rabe'in tarzını hoşunuza gidiyorsa okumanız gereken eğlenceli bir kitap.



KİTAP ▶ LANETLENME OYUNU

Clive Barker / Maceraperest Kitaplar

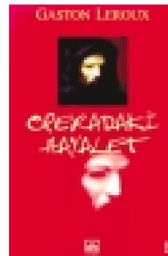


Bu ay Skyman's Planet'i (Level CD-Underground) Clive Barker'a ayırmış olmama rağmen Stephen King'in okuduktan sonra Barker'ı Korkunun Prens'i olarak nitelendirdiği bu muazzam eser üzerinde durmasam olmazdı. İlaç sanayinde çalışan bir işadamı olan Joseph Whitehead yıllar önce şeytani bir güçle anlaşma yapar. Anlaşma zamanı geldiğinde tek ortak noktası kumar olan eski bir bir hükümlüyü, Marty Strauss'u kendine koruma olarak alır. Fakat Strauss'un onu neye karşı koruması gerektiğinden haberi yoktur. Bunu zamanla ve acıyla öğrenecektir. Faustvari ama asla taklitçi olmayan romanda karakterler ve olaylar muazzam bir kurgulamayla anlatılmış. Özellikle Son Avrupalı'nın gizemi kitabı elinizden bıraktırmıyor. İkinci Dünya Savaşı'nın vahşetini başka bir açıdan sergileyen bölüm tüylerinizi ürpertecek. Sadece Barker değil günümüz korku edebiyatını seven herkesin (ve kült film serisi Hellraiser hayranlarının) okuması gereken bir eser. Gerçi korku, tutku, huzursuzluk, fantezi ve müthiç bir hayal gücünü birleştiren kitap zaten kendini okutturuyor.



KİTAP ▶ OPERADAKİ HAYALET

Gaston Leroux / İthakiYayınları



Orijinal adıyla The Phantom of the Opera; muhteşem müzikalin, filmlerin, şarkıların hepsinin kaynağı. Paris Operası'nın altında gizlenerek genç ve güzel şarkıcı Christine Daae'nin ilgisini kazanmak isteyen doğuştan ilizyon yeteneğine sahip gizemli bir adam, bir hayalet..Eserde Leroux'un betimlemeleriyle karakterlerin zihinlerine dokunuyor ve gözlerinden görüyorsunuz. Fantastik sanat performansları, göz alıcı opera binası, yerinde olmayan gölgeler, hayaletin büyüleyici sesi, hırsın ve arzunun vazgeçilemez tadı. Birbirine kenetli olaylar kitabı elinizden bıraktırmıyor. Klasikleri sevmeyen biri bile kitabı nasıl olduğunu anlayamadan bitirecektir. Özellikle müdürlerin hayaletin gizemini çözmeye çalışması sizi çok eğlendirecek. Kitap aşk, korku ve gizemin harika bir hikayeyle birleştirildiği gerçek bir edebiyat klasiği. Müzikali beğendiyseniz kitaba hayran kalacaksınız.



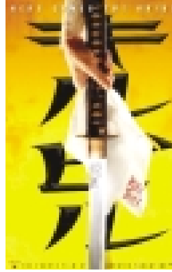




FİLM▶ GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI...

Reservoir Dogs ve Pulp Fiction ile suç filmlerine, hatta sinemaya yeni bir anlayış getiren, geveze yönetmen Quentin Tarantino uzun bir süredir merakla beklenen filmi Kill Bill en sonunda vizyonda. Daha doğrusu umarım öyle; çünkü sözde Ekim ayında vizyona girecek olan film, bu aya ertelenmiş bulunmakta (ama bir sürpriz daha yapıp önümüzdeki aya ertelenirse hiç şaşırmam). Filmin bir başka olaylı durumu ise, iki bölümden oluşması. Kill Bill: Volume 2 inşallah yılbaşından sonra gösterimde.

Hikayeye gelince, son derece tehlikeli bir kiralık katil olan The Bride (Uma Thurman) arkadaşlarının ihanetine uğrar ve öldürülür. Yani en azından arkadaşları, onu öldürdüğünü düşünür; halbuki The Bride komaya girmiştir ve komadan çıkınca yapacağı ilk iş, arkadaşlarını temizlemek olacaktır... Filmde Uma Thurman başı çekiyor gibi gözükse de kötü karakterleri de yabana atmamak gerek. Kung-fu ekolü David Caradine, Charlie'nin Melekleri'nden Lucy Liu, Reservoir Dogs'dan kulan kesen Michael Madsen ve denizkızı Daryl Hannah kötü tarafta yer alıyor. Film icabı her karakterin ayrı bir psikopat olduğunu da unutmadan ekleyeyim.



Tarantino, her zaman etkisi altında kaldığı Uzak Doğu filmlerine, Kill Bill'deki dövüş sahneleriyle bu kez adeta bir saygı duruşunda bulunuyor. Film baştan aşağı stilize şiddet içermekte. Samuray öğretisine alternatif bir bakış atmış Tarantino. Ayrıca filmdeki anime sahneleri de hoş bir sürpriz olmuş. Sanki Kaplan ve Ejderha, Puma ve Adidas ile buluşmuş gibi. Cilalı koreografisi, cool karakterleri, hızlı kurgusuyla, ilginç web sitesiyle ve her şeyden önemlisi bir Tarantino tarafından yazılan ve yönetilen bir film olmasıyla Kill Bill, yılın en çok beklenen birkaç filminden biri. Tarantino için bir patlama olacak muhtemelen. Zira Jackie Brown'dan sonra kabuğuna çekilen yönetmenin uzun süredir sesi soluğu çıkmıyordu. Artık uyanma zamanı...

İşgal

gorcan abi | gorcanabi@level.com.tr

Aah belim! Oy oy boynum! Dergide sabahlamaktan imanım Corn Flakes oldu ya! Sonunda okullu olduk, sınıfları da doldurduk ama hem okula git hem işe gel, hem de bişey bişey ... Medet kalmadı daha ilk aydan. A Perfect Circle'ı da sevgilim kişisi kafama vura vura yazdı. Bu aylık beni idare edin artık .) Ben de 50 m zoom geçirir (bkz. Ofiste Bu Ay Temmuz 2002) objektifimle sapıklık yapabileceğim artık istediğim gibi. Yaşasın san'at diyorum...

Geyiği bir yere bırakalım da yine konser yağmuruna tutulduk arkadaşlar. 7 Kasım'da Overkill, 4 Aralık'ta Helloween, 16 Ocak'ta Moonspell, Şubat'ta Dream Theater ve Mart'ta Satyricon şu anda benim bildiklerim. Arada bakalım neler neler olacak... Konserlerde efendi gibi, ayılık yapmadan izleyeceğinizi söz verin yoksa hepinizin teker teker kulaklarını çekerim. Güreşmek isteyen deve güreşine gitsin kaynasın araya... Hadi bakalım başlıyoruz!

Iron Maiden Dance of Death

-Iron Maiden albüm çıkarıyormuş abi.

-Çıkarırsa ekime çıkarmazsa pekime kadar!

Yani böyle düşünüyorduk Maiden'ın yeni albümü için. Ama Iron Maiden bizi çok şaşırttı ve son on yılda yaptıkları en iyi albümü yaptılar bence. 67 dakikalık albüm baştan sona bomba parçalarla dolu.

Şimdi geçmişe dönersek Bruce Fear of the Dark'ı yaptıktan sonra ortadan kaybolunca Blaze Bailey'i frontman yapan grup, seyircisini biraz şaşırttı. Tabi yapacakları pek de birşey yoktu. Bruce'un yerini kim doldurabilirdi ki? Kötünün iyisini buldular sonuç olarak. Ama parçalar da sırf vokalist yüzünden kötü değildi. Bariz bir fark vardı. Bir güçsüzlük, bir vurgusuzluk... Türkiye'ye geldiklerinde de seyirci "Dickinson" diye bağırmıştı. Bekliyorduk "geri gelir mi" diye. Sonunda geldi. Bir önceki albümleri Brave New World'de pek bir geldiğini anlayamadığım Bruce Dickinson bu albümde kendini göstermeyi başarmış. Vokal kadar beste ve sözleriyle de gruba etkisi bulunan Bruce işte tam beklediğimiz gibi!



Albüme gelirsek... Nicko'nun o efektif sesiyle açılan Wildest Dreams ile gümbür gümbür giriyoruz albüme. Eski Maiden'a benzer riff'ler, davullar, vokaller. İşte bizim Iron Maiden'ımız bu!. Daha sonra Rainmaker -ki benim albümdeki favori parçam- ile devam ediyor. Bu parçanın başındaki gitara hasta oldum. Albümü direkt bu parçadan başlatıyorum. No More Lies da eski Maiden melodilerine sahip bir parça. Yavaştan giden parça sonradan Bruce'un vokalleriyle coşuyor. Sanırım Bruce'a biraz ayrı kalmak yaramış. Ne diyeyim ki daha. Montsegur ve New Frontiers de hızlı parçalardan. Albümün ikinci yarısında Paschendale, Face in the Sand ve Age of Innocence gibi ağır parçalar yer alıyor. Son parça olan Journeyman baştan sona yavaş bir parça ama tam anlamıyla Maiden!

Ben albümdeki atmosferi Seventh Son of a Seventh Son'a benzettim. Kesin dinleyin diyorum. Beğenmezseniz gelin parasını ben vereyim. O derece yani!

Sepultura Roorback

Biraz geç kalmış bir albüm tanıtımı ama daha yeni yeni dinleyebiliyorum. Sepultura konserinden sonra travma sonrası stres yaşadığım için pek Sepultura dinleyesim yoktu açıkcası. Zaten son dinlediğim Sepultura albümü de Roots yani... O da ne kadar Sepultura'ysa artık... Konsere gitmeden önce hafiften ders çalıştık gerçi. Against, Nations filan dinledim ama alışamamıştım. Ben de nato kafaymışım, bi' de millete eski kafa metalci diyorum. Neyse şimdi tanıtmak için kastım dinlemeye son albümü. İyi mi ettim kötü mü ettim bilmiyorum ama alıştım sonunda. Belk ide adamlar yeni oturttular "Max"sizliği!

Şimdi dinliyorum da şarkılar Sepultura'ya benziyor. Gitarlar, davullar, vokaller. Adamlar yeni metal ayağına HardCore yapmamışlar yani. Roots'taki değişiklik bir şekilde eski tarzlarıyla sentez oluşturmuş ve kaynamış.



Intromsu bir olayla giren ilk parça Come Back Alive oldukça hareketli bir parça. Groovy (kıpır kıpır demek) rifflere sahip. Tabi sonradan ayılaşıyor. Ama solo bile var (3 saniye) Aaa yien başladı ilki fake'miş :) Albümdeki ilgi çeken parçalara örnek vermek gerekirse: Başta dediğim gibi eski Sepultura sound'una yakın parçalardan birkaçı Apes of God, More of the Same ve Leech sonra Godless süper bir parça bence. Benim en sevdiğim parçalardan. Corrupted, Activist ve Mind War da güzel parçalar.

Albümdeki en tırt parçalar Bottomed Out ve As it is. Şu vokalist iyi, hoş da düz vokal yapınca bi' garip oluyorum. Heyyula gibi adam böyle mır mır diye söylemesin bari. Bu parçalarda ağır takılalım demişler filan da dıf yani...

Bir de albüm'ün sonunda denyoluk yapmışlar. Hafiften artistik bir denyoluk. Klasik bir boşluk var sonra 10 dakika sessizlik ve gerisinde takılmışlar filan... Ayar

oldum ben şahsen!

Haa ayrıca albümde bir de süprik bonus track var. Bullet The Blue Sky. U2 cover'ı. Bu da fena değil...

Albümü tavsiye edeceğim ama kime? Yani ne desem Eskiden Sepultura seven ve yeni tarzına alışamayan biri olarak zor alıştım ama Sepultura'yı yeniden dinlemek istiyorum diyorsanız alın ama pişman da olabilirsiniz.

Tiamat Prey

Hımm ne yazmıştım ben bir önceki albümde? Aynılarını yazmayayım şimdi. Özet geçeyim ama. Şimdi şöyle ki: Tiamat değişti arkadaşlar. Eski köprünün altından çok sular geçti. Tiamat ne Death Metal yapıyor ne de Doom. Gerçi onları unuttuk çoktan da biliyorum hala bazılarınız Wildhoney'de takılı kaldınız. (Bu arada tüm müzik arşivim içindeki en sevdiğim parça A Pocket Size Sun'dır) Ben de hala bir Visionaire, bir Gaia bekliyorum sürpriz olarak ama gelmiyor işte... Ne bulursak onunla yetineceğiz.

Bu albüm de albüm son birkaç yıldır Johan Edlund'un yaptıklarının aynısı. İlk dinleyişte pek çarpıcı parçalarla karşılaşmadım ama albümü takıp birşeylerle meşkul olduğunuzda oldukça eğlenebilirsiniz. Yani albüm bir şarkıdan oluşuyor gibi .Takınca çıkarmıyorsunuz ama çok da etkili değil.

Yine de takıldığım parçaları yazayım: Albümün ilk single'I olan Cain, eh işte fena parça değil. Sonra Love in Chains sanki biraz ilgi çeker gibi. Carry Your Cross An I'll Carry adlı parçada hatun vokal kullanmışlar ve seveceğinizi umuyorum. Benim en sevdiğim parça ise sample'dan oluşan Triple Cross'dan sonraki Light In Extension. Parçadaki ritm ve vokal çok hoşuma gidiyor. Vokalde biraz efekt var ve oldukça "ruhlu" söylemiş Johan abimiz :)

Sonuç olarak Tiamat sevenler edinmiştir albümü zaten onlara lafım yok ama eğer ilk defa heves edip Tiamat dinleyecekseniz daha sırada başka bir albüm var: Wildhoney!

A Perfect Circle Thirteenth Step

Evet efendim yine bendeniz yine gorcan abi'nin kafasında gözünde bilimum darp ve duhul izleri bıraktıktan sonra karşınızdayım!

Bu sefer olayımız Maynard James Keenan -ay pardon A Perfect Circle... Thirteenth Step albümü birçok değişikliği barındırıyor. En basitinden, Jeordie White (evet Twiggy Ramirez) katılmış gruba. Ben yakıştıramadım şahsen. Ama bu kadro değişikliğinde bir güzellik de var: James Iha gelmiş efendim daha ne olsun!

Albüme gelirsek... Albüm tamamen Maynard James Keenan albümü, ve açıkçası ben dinlediğim son iki Tool albümüyle arasında bir fark göremedim. Özellikle Weak and Powerless adına konuşuyorum, klasik bir Tool şarkısı. Ha, bu kötü bir şey mi diye sorarsanız, hayır gayet de güzel bir şey aslında.

Albüm The Package ile açılıyor. Ben hafiften jungle ritmleri sezdim sanki, ki zaten severim tripmiş hopmuş junglemış, o yüzden beni çok germedi.. Mer de Noms'la çok alakası yok albümün. Şarkıların konseptleri de değişmiş biraz. Sözler daha vahşi mesela. Weak and Powerless kesinlikle yolda sinirli sinirli yürürken dinlenmesi gereken bir şarkı, ha keza onuncu şarkı, Pet de öyle. Kişisel favorilerim Pet, Weak and Powerless ve The Nurse Who Loved Me. Özellikle Pet. Şarkı albümün genelinden biraz kopuk, (zaten albümde tam bir bütünlük de söz konusu değil, sıkıntılı zamanlarda yapılmış şarkılar olduklarını düşünüyorum) daha sert bir havası var. Bu yönüyle Tool şarkılarından bile ayrılıyor biraz. Albüme vahşi dememdeki en büyük etkenlerden biri Pet. "don't fret precious i'm here" diye şirin şirin başlayan şarkı "count the bodies like sheep to the rhytm of the wardrums" diye devam ediyor. Gayet başarılı.



Albümdeki şarkılar da sırasıyla bir yumuşak bir sert gidiyor, albümün etkili oluşunun sebebi bu belki de. Sonuçta Tool tarzını bilen ve Maynard'ı seven arkadaşlara şiddetle, aa bu neymiş diyenlere ise ısrarla tavsiye edilecek bir albüm. Uzun zamandır dinlediğim son şarkısı da güzel olan ilk albüm (on iki şarkı var albümde unutmadan) cansu d.

n e r e l o l o y o r

► Skid Row'un eski davulcusu Rob Affuso solo konserleri için Sebastian Bach ile çalışacakmış.

► Uriah Heep'ten Lee Kerslake, Ozzy Osbourne'un eski elemanlarından Bob Daisley, Black Sabbath ve Rainbow'dan Don Airey, Deep Purple'dan John Lord ve Steve Mors The Rage adında yeni bir grup kurmuşlar.

► Japon sevicisi Marty Friedman yien Japonya'da Allen Isaacs ile bir prodüksyon şirketi kurmuş. Kendi bilgilerini Japon müziğiyle birleştirip Amerika'yı fethetmek istiyormuş. Bu arada Music for Speeding adlı solo albümünü de Endonezya'da piyasaya sürmüş.

► Metallica St. Anger ve Frantic'ten saonra The Unnamed Feeling'e de video çekmiş. Los Angeles'ta çekilen videoda oldukça efekt kullanılmış. Ayrıca Mart ayında da Some Kind of Monster'a video çekeceklermiş.

► Phil Anselmo'nun Pantera'yı bırakmasından sonra gitarist Dimebag Darrel ve davulcu Vinnie Paul Damage Plan adlı yeni bir grup kurmuşlar. İlk albümlerinde Zakk Wylde'dan Corey Taylor'a (Slipknot) kadar birçok ünlü konuk yer alıyormuş.

► Ozzy Osbourne ve kızı Kelly, eski bir Black Sabbath parçası olan Changes'a bir video çekmişler. 1972 yılına ait olan parça Black Sababth'ın Vol 4 albümünde yer alıyordu.

► Anathemanın yeni albümü önümüzdeki ay çıkıyormuş. A Netural Disaster adındaki albümden Are You There adlı parçayı nette bulmanız mümkün.

► İlk Iron Maiden vokalisti Paul Di'Anno şu sıralar Iron Maiden tribute grubu olan Children of the Damned ile turluyormuş.

► DVD çıkarma modasına Stratovarius da katılmış. Yeni albümleri ise gitarist Timo Tolkki prodüktörlüğünde yakında piyasaya çıkacakmış.

► Bir DVD haberi de Opeth'ten... Londra 25 Eylül Londra konserinde kaydedilmiş parçalardan oluşan konser DVD'sinde 65 dakikalık da dökümantasyon olacakmış.

► Silverchair bir konser albümü çıkarıyormuş. Ama 24 parçadan oluşan konserde Suicidal Dream yokmuş. Almam!

Playlist

1. Kalmah - Hades
2. Iron Maiden - Be Quick or Be Dead
3. Tiamat - Visionaire
4. Norther - Blackhearted
5. Pink Floyd – High Hopes
6. Naglfar - Wrath Of The Fallen
7. Sepultura - Godless
8. Vega - Bi Haber
9. Obituary - Slowly We Rot
10. Kreator - Peaople of he Lie

Ali Aksöz | aliaksoz@level.com.tr

HAYALET

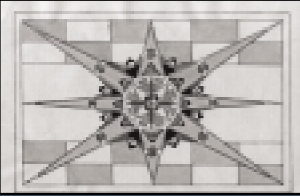
"fithos lusec wecos vinosec"

Rivayetler:

► Arkabahçe'den **Kenderyurdu** ve Epsilon'dan Ergün Gündüz üstadın çizdiği **Yüzyıllık Gölgeler** çıktı!

► **Yeni LOTR: RotK ve The Matrix: Revolutions fragmanları** için bakınız: www.lostlibrary.org

► Eagle Studios tarafından, bilgisayarlarımızın güzide oyunu **Age of Mythology, masaüstüne taşınıyor!** Yunan, Norveç ve Mısır mitlerine ait



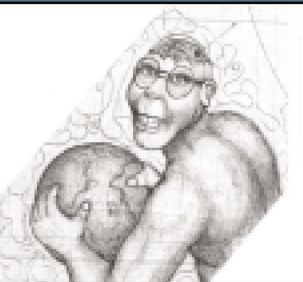
yaratıkların bulunacağı minyatürlere ülkemizde nasıl ulaşacağımız ise bir muamma.

► AoM'den sonra **Warcraft da minyatürleriyle masaüstüne taşınan** bir diğer **oyun**. Oyunun Risk ve Monopoly karışımı birşey olacağı tahmin ediliyor.

► Christopher Nolan'ın yöneteceği **5. Batman filminde yarasayı Christian Bale oynayacak.** 2005'te ise bir efsane geliyor. **Indy IV!**

► **RhDergi çalışanları Troya Projesini yürütmekte.** Anime sevenlerin mutlaka bakması gereken bu harika projeye www.rhdergi.com adresinden ulaşmak mümkün.

► Bildiğiniz üzere **WW, Underworld filminde kendilerine ait konsept-**



leri kullandıkları gerekçesiyle Sony'ye (!) dava açmıştı. Bu davanın gelişimini de Scorp bize oralardan haberler ulaştırdıkça LL'den takip edebilirsiniz.

Seçimler...

Hayatımızı şekillendiren, yolculuğumuzu bambaşka yerlerde sonlandırmamıza sebep olacak şekilde değiştiren, bazen farkında olmadan yaptığımız seçimler...

Yaşam boyunca elde ettiğimiz her erdem, öğrendiğimiz her bilgi ve sahip olduğumuz her tecrübe işte bunun içindir pek muhterem Hayalet'in Takipçileri. Seçimler ve seçimleri doğru yapmak.

Sevdiğimiz bir arkadaşımız demişti ki; hayat boş bir kağıt parçasıdır. Onu siz doldurursunuz. İşte ben de bu yorum karşısında gülümsüyor ve onaylarcasına başımı sallıyorum. Sonra da ekliyorum ki, hayat seçimlerinizi alt alta yazdığınız bir kağıttır. Kağıdın sonuna geldiğinizde inanın bana çoğunlukla doğru seçimleri yapmış olmayı, genellikle doğru kararları vermiş olmayı isteyeceğiz her birimiz.

Ve kimileri farkında olmadan verilse de, belki gözümüze ufak da görünse hayatımızı değiştirecekler. Bir insan bırakacağız karar anından hemen öncesinde. Bizden çok farklı olan. Geçmişte kalan.

Gönül Postası

Lothorien'den Autumn's Melody

Selamlar Ali abi, Sana bir kaç sorum olacaktı.

1. Ya neden kızlardan FRP'ye ilgi duyanlar az? Ben şahsen delisiyim ve insanlar bana garip bir gözle bakıyorlar, sence bende mi bir tuhaflık var?

2. 'Banshee'nin tam Türkçe açıklaması nasıl yapılır?

3. Bazı konularda acemi olduğum için bazı oyun türlerinin kısaltmalarını anlayamıyorum. CRPG'nin başındaki C'nin, STS'nin açılımlarını söyleyebilir misin?

4. FRP ve RPG oyunları arasında ne gibi bir fark var? (İkisi de bana kalırsa aynı!!!)

5. Ya güleceksiniz belki ama şu strateji oyunlarını hala çözebilmiş değilim. Oynaması bir garip, yönlendirmesi bir garip, hikayeler falan güzel oluyor da (Örn: Age of Mythology) nasıl oynanır bu lanet şeyler? (Ben mi çok beceriksizim???)

6. Kulağa delilik gibi gelebilir ama şöyle güzel bir elfçe sözlük çıksa fena mı olur Ali abi? Ben de mutlu olurum tüm elf severler de **:P** Yanıtlarsan sevinirim, tüm Level çalışanlarına selamlar sevgiler.

p.s: Nai tiruvantel ar varyuvantel i Valar tielyanna nu vilya!!! (Sözlüksüz bu kadar oluyor işte ;P)

N: *Selam,*

1-Yanılıyorsun, kızlardan FRP'ye ilgi duyan çok kişi var. Aramaya devam ;) Sana gelince, eğer delisiysen, evet bir gariplik var demektir.

2- Banshee-Banshie: Galler bölgesinde haykırmasının, o evden bir ölü çıkacağına işaret ettiğine inanılan hayali bir peri.

3- Tabii. CRPG: Computer Role Playing Game , STS ise Sıra Tabanlı Strateji.Rakiplerinle aynı anda değil, sırayla hamleler yaptığınız strateji oyunlarına denir. Yani satranç gibi. Jagged Alliance ilk akla gelen örnek.



4-FRP, RPG'lerin bir alt türüdür. Fantezi konulu rol yapma oyunlarıdır.

5-Endişelenme, hepsi birbirinin aynı sayılır. Birini öğrenirsen hepsini öğrenmiş kadar olursun. Ha gayret.

6-Net'de Elfçe bir dolu sözlük var bildiğim kadarıyla. Google gibi arama motorlarını dene. Olmadı www.pranga.com 'un forumlarına bir göz at.

İzmir'den Yaşar:

Selamlar, Fantastik dünyalara ve fantazyaya ilgi duyanların belki bilgi belki arkadaş belki de daha fazlasını bulabileceği bir birlikteliği şu anda İzmir'de oluşturmaya çalışıyoruz. Kampüs çevresinde başlayan ve giderek yayılan bir çember. Tamamen, resmi olmayan bir şekilde gelişen ortamımızda yeni arkadaşlarla, oyuncularla, DM'lerle tanışıyoruz; karma partiler, farklı DM'lerden oluşan enteresan(!) oyunlar oynuyoruz. Daha da önemlisi İzmir'deki yoğun FRP potansiyelini bir araya getirip birbirlerinden haberdar olmalarını sağlıyoruz. Amacımız çok geniş bir birliktelik ve arkadaşlık.

Bilgilerimizi ve deneyimlerimizi paylaşı-

yoruz birbirimizle. Bolca oyun geyikleri çeviriyoruz. Hatta bazen dozunu kaçırıyoruz :) Neyse;

(Ne bildiği ya da ne bilmediği önemli değil) FRP'ye ilgi duyan, öğrenmek isteyen ve diğer ilgilenen insanlarla tanışmak isteyen herkesi bekliyoruz.

Gelişmeler ve yapılanlar hakkında tekrar haberler vereceğiz. Daha fazla bilgi almak ve buluşmak için benimle irtibat kurabilirsiniz.

Ev: 0232 420 2483

Gsm: 0505 460 3473

e-mail: nyks629@yahoo.com

Gitmeden... Dalelands'de yaşayan herkesin arkasında bir çift göze ihtiyacı var artık...Belki de daha fazlası!!!

***N:** Noktasına dokunmadan... Hadi bakalım İzmir'li role player'lar...*

Bursa'dan Elessar:

Merhaba Ali abi. 2 senedir olduğu gibi bu ayki sayınızı da aldım.

Ali abi ben de çoğu fantastik kurgu okuru gibi Y.E.: Yüzük Kardeşliği'nin filmini izledikten sonra başladım Fantastik okumaya (daha önce Ramses'in kitaplarının okumuştum onda da büyü müyü vardı ama fantastik sayılmaz) O sene lise sınavlarına hazırlanmama rağmen Y.E.'yi okumaya başladım.

1- Daha sonra Silmarillion, Güç Yüzüklerine Dair ve Hobbit'i okudum. Anlayacağınız beni sarmıştı. Ardından Ejderha Mızrağının on kitabını ve Drizzt'in ilk üç kitabını okudum. Drizzt pek sarmadı diyebilirim ama panteri harikaydı ve Raymond E. Feist'in Gediksavaşları efsanesi serisini okudum.

2- Kabul ediyorum Raistlin rüyalarıma girmişti ve Sturm gibi gururlu davranmaya çalışmıştım E.M. okurken. Ama hiçbir fantastik kurgu yazarının Tolkien başarısını yakalayabileceğini düşünemiyorum (bu E.M.'nı severek okumadım anlamına gelmez) Onun yarattığı tarih dünyasına ve öyküsüne hazırladığı temel, olayların birbirine bağlılığı ve otuz yıllık çalışması... (Dikkat ettiğinizde en ufak bir zaman kaymasının olmadığını fark edersiniz) Evet tüm fantastik serileri okuduktan sonra Y.E.'ni tekrar okudum ve Silmarillion'daki tarih öyküler ve mesajlar inanılmayacak derecede üstündü diğerlerinden. Silmarillion'un sonunda doğan Earendil'in Akkalabeth'de de Numenor krallığını kurması, Sauron'un üstün insan ırkı Numenorean'ı tanrılara karşı ayaklandırması en gerçek fantastik öyküdür benim için.

3- Tolkien Elfleri iyiliğin timsali, kusursuz, ve güzel olarak yaratmıştır ve diğer Fantazi kurgu yazarları Tolkien ırkını kullandı ama işine gelen yönlerini öykünün gidişatına uygun olduğu için korumuş (keskin nişancılık, iyi gözler) bir kısmını ise kafalarına göre yeniden düzenlemişlerdir. Sizce de ırkın bir takım özelliklerini değiştirirken en azından (dış görünüşlerinden bahsetmiyorum bile) isimlerini de değiştirmeleri gerekmez miydi?

4- Bence Y.E.'den beri yazılmış en iyi kitap Gediksavaşları efsanesidir. Okudunuz mu? Şiddetle tavsiye ederim.

5- E.M.'nin yeni kitaplarını tavsiye eder misin? Bu seride en sevdiğin kitap hangisidir? (benimki Ruhdöveni)

6- En sevdiğin fantastik karakter, kitap ve yazar hangisidir?

Neyse sizi bu uzun mektubumla sıktığım için özür dilerim. Düşüncelerimi çevremdeki kimseyle paylaşamadığım için yazdım bu mektubu. Yayınlamasanız da olur ama cevaplarsanız sevinirim.

***N:** Hoşgeldin muhterem Elessar...*

***3-** Tolkien'den bahsederken elf ve cüce efsanelerini onun yaratmadığını hatırlamak gerek. Bu ve bunlar gibi bazı diğer varlıklar İskandinav, Germen ve kuzey mitlerinden uyarlanmıştır. Bu yüzden aslında Tolkien ırklarına benzetilirken de bir yandan kendi kültürlerinin efsanelerine dayandırıldıkları için herhangi bir isim değişikliği zorunluluğu yoktur. Artık elfler, cüceler ve ejderhalar fantazya alemlerinin ayrılmaz birer parçası olmuştur. Her ne kadar o kişi tarafından derlenip toparlanmış, uyarlanmış olsa da tek bir kişiye mal edilmesi yanlış olacaktır.*

***4-** Gediksavaşları (Riftwar) sevdiğim serilerden, Feist de sevdiğim yazarlardandır.*

***5-** Ejderha Mızrağı'nın (Dragonlance) kitapları genellikle bir aile bireylerinin macerası şeklinde devam edip gitmekte. Majere Mızrağı da denebilecek bu güzel serinin ana kitaplarını özellikle tavsiye ederim. Okuyacak daha iyi bir seçim yoksa yan kitapları da elden geçirebilirsin tabii. Tanis: Gölge Yıllar çıktığı zaman onu kaçırma ama :)*

Benim en sevdiğim seri Ejderha Mızrağı Destanı, yani ilk üçlemedir.

***6-** Uzun cevap... Tanis Half-Elven, Drizzt Do'Urden, Rand Al'Thor, Paul Atreides, Teg Miles, Rikus, Roland Deschain, Thomas Covenant, Dalamar The Dark, Zaknafein Do'Urden ilk aklıma gelenler. Kitaplarda LOTR, Dragonlance, Thomas Covenant, Wheel of Time, Dark Elf Trilogy, Prism Pentad, Belgariad,* Dark Tower, Stardust, American Gods, Tiger Tiger, Dune, Fahrenheit 451, I am Legend, Cthulhu mitosu, Watchers, Black Dahlia, Shibumi, Women, Kılıç Yarası Gibi, 1981 vesaire; yazar olarak da, J.R.R.Tolkien, Stephen King, Dean R.Koontz, Charles Bukowski, Troy Denning, H.P.Lovecraft, Edgar Allen Poe, Ray Bradbury, Joe Haldeman, Alfred Bester, Richard Matheson, Trevanian, James Ellroy, Paul Auster, Kafka, Vedat Türkali, H.G.Wells sayılabilir.

İzmit'ten Mert Efe,

Öncelikle Level dergisini yaklaşık bir senedir devamlı alıyor ve zevkle okuyorum. Gelelim benim dertlerime;

1- Ben bir seneden beri RPG tarzı oyunlar oynuyorum ve bundan çok zevk alıyorum. Ancak ben sizin dergide bahsettiklerinizden pek anlamıyorum. Örneğin sizin yazdığınız ırklarla ilgili bilgileri neler okuyarak elde ettiniz?

2- Bana tavsiye edeceğiniz kitap var mıdır (Yüzüklerin Efendisi'nin serilerini okudum.) Buna benzer kitaplar var mı?

3- Bir de şu Zindanlar ve Ejderhalar da ne oluyor.

4- Sence Lionheart güzel mi? Başka ne tavsiye edersin? Yanıtlarsan sevinirim

***N:** Selam Mert,*

***1-** Sana tavsiyem Zindanlar ve Ejderhalar setini ve Oyuncunun El Kitabı'nı alman. İkisinde aradığın her soruya cevap bulacaksın. Yetmezse internetteki kaynakçaları araştır.*

***2-** Bakınız Elessar'ın 6. cevabı.*

***3-** Başlayanlar için hazırlanmış komple bir FRP oyun seti.*

***4-** Eylül ayının Level'ında oyun hakkındaki fikirlerimi ve tanıtımı bulabilirsin.Fena bir oyun değil. Ona alternatif olarak Gothic 1-2 ve Temple of Elemental Evil'ı şiddetle tavsiye ederim.*

İşte böyle muhterem Takipçiler. Bu aylık bize ayrılan yer yine bitti, tükendi. Bu aylık size son sözüm iyi düşünmeniz, ama içinizden geldiği gibi yaşamanızdır. Seçimlerinizi iyi yapmanız, sonuçlarına katlanmak zorunda kalacağınızı unutmamanız.

Hadi dağılın artık. Şov bitti.

Jukebox:
-Beyonce feat Jay Z. - Crazy in Love
-Can-I-bus - Patriots
-Coolio - Gangster's Paradise
(Eskileri de saygıyla anmalı)
-D12 - That's How
-Gang Starr - Big L Rest in Peace

İllustrasyon: Kadir Can



1984

REZİL DİYALOGLAR

Olmazsa olmaz bunlar hayatımızda, tadını çıkaralım!



- Ehue, melaba bilader!
- Merhaba? Hayırdır?
- Abi kaç para bu motorlar şimdi? Ehe?
- Satılık diil canım motorum...
- Oha, bi araba parası be!
- Ne arabası hacı, ne diyosun?
- Pardon be usta, otomatik pilota almışım gene, kusura bakma. Ehe!
- Hati canım, hati güzelim...
- Kaç basıyo dedin? Ehe?
- Gel şu kuytuya hele bi sen de canlı yayında göstereyim. Zaten canım burnumda. Gel hele gel...

✖✖✖✖

- Eeee, ben Lövel dergisini aradıydım?
- Buyrun, yardımcı olayım?
- Kardaşım, ne biçim adamlarsınız siz?
- Hayırdır? Senin tavuğuna nasıl bir kışt çektik ki şimdi?
- Kardaşım derginizi çoluk çocük oküyör!
- Yani?
- Nedir o öyle kapağa mini etekli hatun resmi koymuşunuz, yanına da eşşek gadan "fantezü" yazmışınız? Terbiyesiz herifler!
- Sen yat kalk o kapağa dua et be hacı, son ayın kapağını gördün mü?
- Yoh, neymiş o?
- Kapakta iri yarı bi herif var, elinde de böyle halka gibi, disk gibi yuvarlak bişii tutuyor. Yanında da eşşek kadar "Tron 2.0" yazıyor!
- Neaaaa?
- Yaaa, di mi? Düşün bakalım biz bu kapakla sana ne demek istiyoruz şimdi?!
- Sapıhsınız siz la!
- Ölsene sen?

✖✖✖✖

- Hayrola abi, ne dalmışın öyle?
- Yok bir şey, adetimdir, uzun yoldan gelince motorun yanına oturup bir sigara yakarım. Derin düşüncelere dalarım. Rüzgar aklımı temizliyor da...
- Fazla düşünme be abiiii, ne yapacan düşünüp de?
- Di mi? Bu arada sana bir şey sorabilir miyim?
- Buyur abi, nedir?
- Möööö?
- Mööööö, mö, möööö, mööööeeehhh!
- Teşekkürler, tahminlerimi doğru çıkardın.

✖✖✖✖

- Eeeeöööö, iyi günler?
- Ayniyle vaki! Nasıl yardımcı olayım şimdi ben size?
- Yaaa ben, eaaaa, bilgisayarı yeni aldım daaaa....
- Hayırlı olsun, bunun beni geren tarafını öğrenebilir miyim?

Kapağa mini etekli hatun resmini koymuşunuz yanına da "fantezi" yazmışınız?

- Yaaaa ben oyun, eaaa, oynamak istiyorum daaaa... Eaaaa... Eaaaa... Eaaaööö...
- Oynayın o vakit, elinizden tutan mı var?
- Sizden birkaç, eööö, ricam var daaa... Nasılsa siz oyun dergisisisisiniz yaaaa?
- Şahsen ben insanoğluyum, dergi felan değilim. Ama siz devam edin?
- Eeeaaaaöööömmmm, rica etsem bana birkaç oyun gönderebilir misiniz? Tabii oynamayı da öğretmeniz gerekebilir. İhihihihiii...
- Biip, sayın abandone, aradığınız numara şu saat itibariyle teknolojiden tiksinmiş olup yürüyerek Hicaz'a doğru yola çıkmıştır. Lütfen telefonu kapatınız, bir daha da aramayınız. Biiip...

✖✖✖✖

- Merhabaaaaa, biz Level okuruyuz! Damdan düşer gibi ziyarete geldik sizi!
- Allah razı olsun, ben de ne eksik bu ofiste diyip duruyordum!
- Eeeee?
- Neeee?
- Oyunlar nerede? Ekran kartlarını nerede stokluyorsunuz? Birkaç CD yazıcı alabilir miyiz hatıra olarak? İmzalı mimzalı?
- ....
- Neden konuşmuyorsunuz kuzum? Renginiz de pek sarı?
- ....
- Ehhh, bir halt yokmuş burada yaaa, ne biçim dergisiniz siz? Böyle dergi mi olur? Pöh! Gidiyoruz biz bak!
- Kalsaydınız? Akşama kapuska vardı?

✖✖✖✖

- Abi ben yazar olacam! And içtim kadeh kadeh, vallaha da olacam billaha da olacam!



- Andı bilmem ama ecel şerbeti içeceksin acele tarafından böyle devam edersen!
- Ne abi? Ne dedin? Oluyor muyum yazar?
- Göster bakalım, nasıl yazıyorsun?
- Aha abi, yazılarım. Evde oturdum yazdım güzel güzel!
- Mır mır mır... Hmmm, ah be güzelim. Keşke hep evde kalaydın.
- Naapiim be abii, dil derslerinde çok sıkılıyorum, uyuyakalıyorum. Ehe!
- Sen şimdi eve git, yat. Karpuz da yata yata büyür. Hati bakiim!

✖✖✖✖

- Berker?
- Evet Sinanım, müdürüm, çatalkaram, zürefam?
- Yazılar?
- Bitince atacam abi, tamam mı aslan abim benim? Ha abim!
- Lan ne demek bitince!!?
- İstersen bitmeden göndereyim, yarım basalım yazıyı?
- O yazılar yarın sabah elimde olacak layn! O kadarrr!
- Tabii abi, ne demek? Aslansın, kaplansın!
- GROOOAAAARRR!
- Yürü bea! Allah'ın delisi seni!
- Duydum layn! Kaçma! GRORRR!


Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Kamsa Hamnida

Oyun, dostluk ve eğlence dolu bir hafta.

İstanbul – Seul seferini yapan uçaktayız. Ülkemizi temsil edecek olan 11 oyuncu, 3 Level editörü ve bir Samsung yetkilisi, Çin üzerinde uçuyoruz. Sekiz saattir aynı koltukta oturmaktan bunalan kafilemiz uyuyor. Şimdi bu 11 oyuncuya bakıyorum. Acaba kazanma şansları ne kadar? Dürüst olmak gerekirse, durumları çok da parlak değil. Yıl boyunca turnuvadan turnuvaya koşan, sürekli farklı ülkelerden oyuncularla oynayan rakipleri karşısında oldukça deneyimsizler. Madalya almaları bir yana gruplarından çıkmaları bile, 55 ülkenin en iyilerinin katıldığı bu mücadelede, önemli bir başarı sayılır.

Ama benim asıl merak ettiğim Seul'de kaldıkları sürece ne kadar eğlenecekleri. Acaba bu 11 genç oyuncu dünyanın bir ucunda yeni dostluklar kurup, daha fazla deneyim ve daha güçlü bir azimle mi dönecekler ülkelerine? Açıkçası geçen sene bu konuda oyunlarda olduğumuzdan da başarısızdık. Olimpiyat ruhu denen şeyi yakalamaktan çok uzaktık.

Uzak doğunun en şaşırtıcı ülkelerinden birinde, bambaşka bir kültür ve dünyanın dört bir yanından gelmiş oyuncular arasındayken, insan nasıl sadece ve sadece oyunu düşünebilir? Bu tip uluslararası yarışmalarda hep dostluk ve kardeşlikten dem vurulur. İnsan içinde yer almayınca bunun değerini anlayamıyor. Ne zaman birileri konuyu bu noktaya getirse "Aha biri daha martaval okuyor" diye düşünür insan. Ancak içinde olduğunuz zaman bunun değerini anlıyorsunuz. Bana kalsa her hangi bir oyunda altın madalya almaktansa en centilmen ve hatta en eğlenceli takım seçilmek çok daha değerli.

Ayrıca oyunlar konusunda en büyük eksiğimiz deneyim ise burada kurulan dostluklar çok daha fazla önem kazanıyor. Çünkü bütün yıl boyunca buradan edinilen arkadaşlarla antrenman yapma imkanları olacak oyuncularımızın. Gelecek sene WCG'ye daha deneyimli gelecekler. Bu bir hafta boyunca biz onları uslu durmaya, formalarını giymeye, hatta gece erken yatmaya zorlayacağız. Ama eğlenmek, dostluklar kurmak onların elinde. Bu konuda kimseyi zorlamak mümkün değil.

Yuvaya Dönüş

Gittiğiniz yer ne kadar güzel olursa olsun, ne kadar iyi vakit geçirmiş olursanız olun insan bir şeyleri özlüyor. Evet Kore'de yemekler güzel ama ekmek arasına domates peynir koymaktan veya adam gibi köfte yapmaktan habersizler. Sokakta konuşulan dili anlamak, tabelaları okuyabilmek de aslında büyük bir lüks gibi geliyor şimdi. Taksileri ve şehrin keşmekeş yapısını bıraktığınız gibi bulmak üzücü tabii ama evde olmak güzel.

Geçen bir hafta içinde bir çok galibiyete sevinip çok daha fazlasına üzüldük. Geçen seneye göre iki kat daha fazla maç kazanmış olmamız doğru yolda olduğumuz ama o yolun uzun olduğunun göstergesi. Ama geçen seneden farklı olarak bu sene WCG 2003'de en büyük başarımız Türk takımının topluluk içinde kendisini gösterebilmesiydi. Belki madalya alamadık ama diğer tüm takımlarla iyi geçinen, kısa sürede kaynaşıp çevresine pozitif elektrik saçan bir Türk takımı vardı Seul'de.

Seul'de beni şaşırtan noktalardan biri Counter-Strike oyuncularının diğer oyunların oyuncularına göre daha sessiz ve topluluktan uzak olmasıydı. Herhalde takım olarak orada bulunduklarından içlerine kolayca kapanıyorlar. Ama bireysel oyunlarda yarışan oyuncular kısa sürede birbirlerine ısınıyorlar. Bizim Counter-Strike takımımızda da bu vardı. Tabii takımın ve hatta ülkemizin en yırtık, en arsızı Mert'i saymazsak.

Kapanış töreninden sonra bizim oyunculardan hangisiyle konuşsam gözleri parlıyordu. Kaybetmiş olmak umurlarında bile değildi ve şimdiden gelecek seneyi düşünüyorlardı. Hazım gelecek sene Stracraft'a iki kişi gelirsek Nation vs Nation turnuvalarında derece alacağımızdan emindi. Fatih eksiklerini belirlemiş, Gamepad'e geçmekten ve WCG öncesi mutlaka başka uluslar arası turnuvalara katılmaktan bahsediyordu. Burada tanıştığı insanlarla irtibatta kalıp Fifa 2004'ün ince noktalarını paylaşacaklarını söylüyordu. Eren eve dönmeyi beklemeden AoM: Titans'ı Kore'den alıp biran önce yeni oyunda antrenman yapma niyetindeydi.



...dünyanın dört bir yanından gelmiş oyuncular arasındayken...

Geçen sene WCG'den dönerken oyuncularımız bana daha çok yılmış gözüküyordu. Bu sene ise gittiklerinden çok daha hırslı döndüler. Eksiklerinin daha fazla bilincindeydiler. İyi oynamak ve deneyim kazanmak kadar gerçek mücadele ve sporcu ruhuna sahip olmak da başarı için gerekli. Sanırım bu konuda daha fazla yol kat etmemiz gerekiyor. Bana sorarsanız WCG 2003 finalleri en azından bu 11 oyuncuya bunu gösterdi.

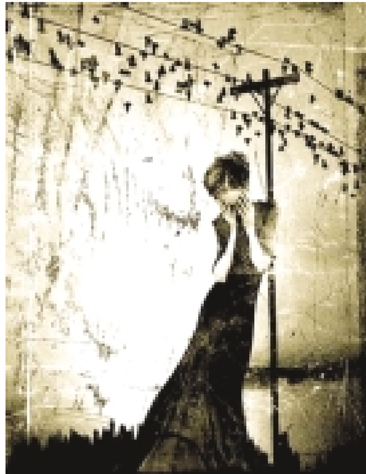

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Sessiz

Ya çabaladıkça her şey daha kötüye giderse...

Ufak adımlarıyla evinden çıktı Vosviddin. Kafasını kaldırıp gökyüzüne baktı, griydi. Ellerini uzattı, siyah bulutlara dokunmak için, yapamadı. Merdivenleri çıktı ve boşlukta yürümeye başladı, çizgilere basmadan. Yolun diğer tarafına geçip uzaklaşmak istedi kendisinden, hayattan. Geçti, ama bir şey değişmedi. Karşısında simsiyah, karanlık bir ev vardı. Bir adım attı... Evin duvarına dokundu, tuğlalardan biri yere düştü. Bir an duraksadı, anlamaya çalıştı. Elini düşen tuğlanın boşluğundan içeri soktu ürkekçe. Daha sonra diğer elini... Diğer tuğlaları da hızlıca kendisine doğru çekti... Duvar yıkıldı. Küçük bir delik açılmıştı. Merakla eğilip içeriye doğru baktı... Uzun bir tünelle karşılaştı, umutsuz ve sonu görünmeyen. Tünelin içine girdi ve ilerlemeye başladı. İçerisi çok karanlık ve dardı. Korkmuştu Vosviddin, ama vazgeçmedi. Tünelde dakikalarca ilerledi. En sonunda ışığı gördü. Biraz daha hızlandı, bir an önce tünelin sonuna ulaşmak için. Ve ulaştı...

Heyecanla tünelden çıkıp ayağa kalktı. Kazağının dirseklerini silkeledi ve çevresine baktı. Yüzlerce donuk, renksiz insan vardı, sanki bir şey bekliyormuş gibi görünen. Rüzgârın tiz ıslığı ortamın sessizliğini bozmaya yetmiyordu, yetemiyordu. Vosviddin de diğerleri gibi oturup beklemeye başladı. Dizlerini kendisine doğru çekti ve saatlerce, hiç hareket etmeden bekledi. Gözlerini sımsıkı yumdu, hayâlini çizdi... Derinden gelen bir tren sesiyle irkildi. Uzaktan yüzlerce vagonu olan, çok uzun, yılan gibi bir tren geliyordu. Gri sessizlik bir anda dağıldı. İnsanlar panikle trene doğru koştu. Trende herkes için bir vagon vardı. Çok şaşırmıştı... Çevresindeki herkes vagonuna binmişti, ama o karar veremiyordu. Trenin altına baktı, ray yoktu. Her şey boşluktaydı. Ağır ağır hareket etmeye başladı tren, gürültülü bir şekilde. Elleriyle güç alarak yerinden yavaşça kalktı Vosviddin. Koşarak demirlere tutundu ve kendisini içeri attı. Kimse yoktu... İçerisi demir gibi paslı ve soğuktu. Sağına baktı, soluna baktı... Oturacak bir yer aradı. Her yer boş olmasına rağmen kararsız kaldı. Daha sonra en arkada kırık bir koltuğa oturdu. Kafasını cama dayadı... Diğer vagondaki adamı izlemeye başladı, suratı buz gibiydi. Bu insanların donukluğuna ve renksizliğine bir anlam veremedi. Adam bir anda kafasını çevirdi ve Vosviddin'le göz göze geldi. Vosviddin utandı... Uykuya daldı. Uzun bir süre uyudu. Sonra bir gürültüyle uyandı. Kafasını kaldırdı... Adamı göremedi, çünkü vagon ayrılmıştı. Panikle öndeki vagona baktı, yerindeydi. Derin bir nefes aldı, bu onu rahatlatmıştı. Yalnız değildi... Ayağa kalkarak vagonunun en arkasına gidip adamı aradı yumuk gözleriyle. Vagon trenden ayrılmış, farklı bir yola sapmıştı. Adamla bir kez daha gözgöze geldi. Ellerini cama dayadı, adam aynı şekilde karşılık verdi. Umutsuzca Vosviddin'e baktı. Vosviddin çaresizce onun kayboluşunu izledi, boşluğun içinde.



Adamla bir kez daha gözgöze geldi. Ellerini cama dayadı, adam aynı şekilde karşılık verdi.

Tren yoluna devam ediyordu. Vosviddin, artık trenin nereye gittiğini daha çok merak ediyordu. Ama kaybolan adam onu korkutmuştu. Bir öndeki vagona geçmeye karar verdi. Koşarak kapıyı açtı ve öndeki vagona geçti. İçerideki adam Vosviddin'i görünce hemen yerinden kalktı ve o da bir öndeki vagona geçti. Diğeri de diğerine... Yine yalnız kaldı, yalnızlığıyla. Koltuklardan birine oturdu ve kafasını cama dayadı. Tren o kadar hızlı gidiyordu ki, dışarısını ancak flu bir şekilde görebiliyordu. Yolun kenarındaki tahta çitleri saymaya çalıştı, trenin hızına yetişemedi. En arkadaki vagon boş kalmıştı. Bir süre sonra o vagon da trenden ayrıldı. Sıranın kendisinde olduğunu biliyordu. Aniden ayağa kalktı ve hızlıca diğer vagona doğru koşmaya başladı. Diğerine geçer geçmez, içerideki adam yerinden kalktı ve bir öndeki vagona geçti. Bir öndeki adam da diğer vagona... İnsanların neden böyle yaptıklarını anlamadı, anlayamadı. Birkaç saniye de orada durduktan sonra en öndeki vagona gitmeye karar verdi, diğerleriyle birlikte olmak, yalnızlığını yenmek için. Hızla vagonları tek tek geçmeye başladı. Her vagon geçişinde, geçtiği vagondaki insanlar bir öndeki vagona geçiyordu ve arkasındaki vagonlar trenden ayrılıyordu. Sırayla hepsini geçti Vosviddin, ilerledi, ilerledi, ilerledi... İkinci vagonda durdu. Çevresine baktı, diğerleri yoktu. Şaşırdı, nerede olduklarını merak etti. Daha sonra, en öndeki adamla gözgeze geldi. Adam bir şey anlatmak istercesine, umutsuzca Vosviddin'e baktı. Vosviddin vagonun sonuna kadar geldi, elini kapıya uzattı ve yavaşça açtı. İçeriye adımını attı. Adam yerinden kalkıp trenin en önüne giderek kendisini aşağıya bıraktı, ağır ağır. Vosviddin yalnız kaldı... Ellerini cama dayadı, "sessizlik" aynı şekilde karşılık verdi...

Bora OYACI | Nextlevel5@hotmail.com

Madalyonun Diğer Yüzü

Oyunlara, oyunculara ve işi oyun olanlara taş atanlar, dikkatle okuyun...

Yaklaşık sekiz yıl önce başlayan bir koşturmaca benim için televizyon. Kamera arkasında yaşanan dostluklar, Kurgu setlerinde sabahlayan bedenlerin uykuya dalmış hali, sihirli kutunun belki de en önemli parçası kameranın karşısında yaşadığım, titrek heyecanlar. Günlerce; evinizden, ailenizden, kız arkadaşınızdan uzak kalacağınızı bilerek başladığınız bir iş. Hayallerinizde yaşattıklarınızı insanlar ile paylaştığınız sınırsız bir platform televizyon. Ve bu koca dünyada sizler için hazırlamakta olduğumuz bir oyun programı. Kabaca tarif etmeye çalıştım; benim gözümden baktığınızda televizyonun ne anlama geldiğini.

Bugüne kadar onlarca programda ve özel yayınlarda görev aldım. Ağırlıklı olarak yönetmenlik görevini üstlendiğim tüm yapımların hepsi benim için ayrı bir öneme sahip. Ancak konu, yapmakta olduğumuz oyun programları olduğunda durum biraz değişiyor. Amiga üzerinden oyun oynadığım dönemlerde başladığım oyun programı hayalimi, bugün sekiz kişilik ekibimiz ile birlikte SkyTurk ekranlarında gerçekleştirmekteyiz. Artık tamamı birbirinin kopyası olan televizyonlarda farklı bir kültürün ekranlara taşan tek örnekleriyiz.

Diğer yandan

Bu yazıda sizlere madalyonun diğer yüzünü göstermeye çalışacağım. Gelin sizlerle beraber toplumun gözünde oyun ve oyunculuk konusunun nasıl bir yere sahip olduğunu bulalım. Bunu yaparken toplumun aynası olarak nitelendirilen medyadan başlayalım işe.

Televizyonlarda kaç saat magazin programı yada adı spor olan futbol programı izlediğinizi bir düşünün. Sadece bunlar değil elbet; sabah bilmem neleri, bir evin içine doluşmuş sayısı bilmem ne kadar insanın hayatları ve daha niceleri diyerek uzar bu liste. Sözüm ona "müzik" kanallarının; yani hedef kitlesi gençlik olan kanalların tüm dünyada yeni bir sanat dalı olarak tanımlanması tartışılan oyun konusuna yayın akışlarında ayırdıkları "varsa" süreyi sorgulayın. Bunların sonrasında ise; az önce sıraladığımız program türlerinden aklınızda yer etmiş kaç satır bilgi olduğunu derleyin. İsterseniz bu noktada cevabı ben verebilirim sizlere; kocaman bir sıfır.

Yazılı basına baktığımızda tablo pek de farklı değil. Kaç gazetede oyun ve oyunculuk ile ilgili yazı okumaktasınız. Hadi hayal kuralım biraz; X bir gazetenin her gün çeyrek sayfasını oyun ve oyunculara ayırdığını düşünelim. Gazete sizce bundan bir şey kaybeder miydi? Cevabı yine sizin için ben veriyorum; toplumun ilgilenmesi gereken daha önemli konuları var. Çünkü oyunlar yarı çıplak bir fotoğrafın yerini tutamaz asla. Onlar için Max Payne 2'den daha önemlidir bir mankenin estetik haberleri. Öyle ya sinematik bir kurgu, muhteşem senaryolar, ülkemizde albüm çıkaranlara nazire yaparcasına oyunların içinde yer alan çalışmaların hiçbir önemi yoktur yazılı basınımız için.

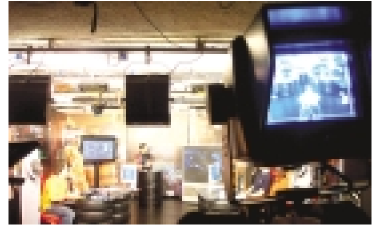
Şimdi bir bakalım, sayfa doldurmanın yanında neler yaptığımıza...

Son birkaç yıl içinde kaç oyun ve oyuncu konulu organizasyona şahitlik ettiniz? Sayıları oldukça az değil mi? Peki kış ve yaz sezonlarında yapılan clubber partilerden daha fazla mı zarar veriyordu oyun partileri topluma. Sebebi bumuydu yoksa nedenleri daha farklı yerlerde mi aramamız gerekirdi.

İsterken beklemek

Ülkemizde oyun yapılmalı diye her oyuncu çığlıklar atmakta. Bu oyunlar ile dünya pazarına açılmalıyız diyenlerin sayısı küçümsenmeyecek kadar çok. Bırakalım dünya pazarına açılmayı; ülkemizde kaç tane elle tutulur oyun var? Peki parasızlık yüzünden Avrupa pazarına açılmayı hak edecek oyunların yapımının durduğunu biliyor musunuz?

Şimdi cevap bulmamız gereken bir soru kaldı geriye; tüm bunların sebebinin ne olduğunu bulmak. Cevap çok yakınımızda oturmakta; tüm bunların sebebi bizleriz. Çünkü bizler öncelikle kendimizi ifade etmeyi öğrenmeliyiz. Üzgünüm ama bunu henüz başaramıyoruz. Televizyon programlarımız ile ilgili eleştiriler alıyoruz. Bu oyun az tanıtıldı, bu oyunu daha çok oynayın, bunu böyle yapın, o daha iyi oynuyor, bu şu oyunu bilmiyor misali. Bunlar gerçekten problem mi sizce? Bizlerin ilk görevi orada; oyun oynamanın güzel bir olgu olduğunu, oyun oynayan insanların reflekslerinin ve hayal dünyalarının geliştiğini, oyun oynamanın yanında kariyerlerimizin olacağını, oyun



oynayan insanların asosyal olmayacağını, kalitesiyle, karizmasıyla, dost sohbetleriyle, eğlencesiyle, oyun oynayan insanların bu işlerden para kazanacağını ıspatlasak daha iyi olmaz mı sizce? Bizler oraya elbette oyunları tanıtmaya çıkıyoruz ve bizler orada herşeyden önce oyun oynamayan insanları aramıza davet etmeye çıkıyoruz. Unutmadan bir nokta daha var bu konu ile ilgili; dergi ve program dışında bir ayna daha var. Bu aynada çoğunlukla sizlerin yazdığı forumlar. Forumlarda insanlara ıspatlamanız gereken birşey var; bizler oyun oynuyoruz, akıllı ve zeki insanlarız, bizler bunu keyif alarak yapıyoruz ve istediğiniz her neyse bizler burada konuşabiliriz. Bizler siyasetten tutunda, futbol'a; ya da tarih çözümlemelerine kadar sohbetler edebiliriz. Çünkü bizler tüm bunları oyun oynayarakta öğrenebiliyoruz.

Şimdi bir bakalım forumlarda sayfa doldurmanın yanında neler yaptıklarımıza. Sizce haksız mıyım?

inbox&outbox

Merhaba sevgili okurlar, nasılsınız bakalım? Kendinize dikkat edin ha, havalar bir acayip. Birgün ortalığı su basıyor, ertesi gün günlük güneşlik! Sizi bilmem ama bizim dengemiz fena bozuldu. Neyse, gelelim mektuplarınıza...



YARGILAR VE İNSANLAR

Merhabalar, Bu ay dergiyi üçüncü kez okurken artık dayanamadım. Kalk dedim yazı yazıcaz. "Dayanamıyorum hemen müdahale etmek gerek" kıvamında değil elbette. Sadece dinlemekten, okumaktan, izlemekten zevk aldığı sohbetlerin bazen içinde olmak istiyor insan. Toplulukların iletişim kurabilme olanakları arttıkça tartışma olanakları da katlanarak büyümeye başlar değil mi? Buna alışmak lazımdı belki de bu yaşa kadar. Ama ne yapayım, ister istemez uzaklaşıyorum konuşulanlar farklı noktalara gittikçe. Belki de içimde kıpırdanan tedirginliktir zaten şu anda sizinle konuşuyor olma sebebim:) Hayatın her yerinde; sosyal ortamda, işyerinde, sanal arayüzlerde, her yerde iletişim halinde olmaya çalışıyoruz. Bazen bu iletişim ihtiyacı belli bir doğrultuya sapmış oluyor daha başından itibaren. Bu yüzden Level okuyorum senelerdir. Oyunlarda kendimi kaybederken, kendinde oyunları kaybetmiş insanları paylaşma güdüsü... Giderek farklı boyutlarda paylaşıyoruz bir şeyleri, televizyondan el sallıyorsunuz arada, forumlar açtınız ki birbirimize seslenelim. Sesleniyoruz.

Belki de içimde kıpırdanan tedirginliktir zaten şu anda sizinle konuşuyor olma sebebim

Olması gerekenler ya da cık cık olmamalı gibi bir tavrım yok hiçbir şeye, hiçbir kişiye. Asla yargılamadım hayatım boyunca, bu saatten sonra da öyle bir niyetim yok. Gördüğümü sandığım ufacık şeyleri söylemek istedim sadece.

Türkçe üzerine yazıldı çizildi konuşuldu. Oyun değerlendirmelerinde verilen puanlar rahatsız etti, etmedi, edebileceği düşünüldü. Elbette derginin odamda ne kadar yer kapladığından tutun da fontların zevklere hitap etmemesine kadar bir dolu konu var kafayı takabilecek. Ama ben bu dergiyi bunun için okumuyorum ki... Ben editör beğenmediyse hayatta da oynamam diyemiyorum ki.. Senelerdir cümle alemin bayıla bayıla oynadığı oyunları oynamamak benim seçimimdi. Yine aynı cümle alemin burun kıvırdığı oyunları ezberleyene kadar talan etmek de...

Her konuda, ama özellikle de oyunlarla ilgili herkesin her düşüncesini duymayı seviyorum. Karşılık olarak bazen sessiz kalıyorum, bazen "yuh be kardeşim o kadar da değil" diyorum, bazen de takdir edip alnının orta yerinden öpme çabalarına giriyorum elbette... Hepimiz için boyle değil mi bu? Ama "şunu yapmayın, bunu etmeyin" diye paldır küldür girişince işin içine, her şey değişiyor. Konu oyun, bilgisayar, eğlence, uykusuzluk olmaktan çıkıp senin zevkin benim keyfim haline geliyor. Yukarıda da bahsi geçtiği üzerine çokluk olan yerde olacak elbet bütün bunlar. Olsun, buyrun... Forumlardan ya da dergiden bunları izlerken beni rahatsız eden tek şey içimdeki soğukluk oldu. Bu kadar zamandır en katılmadığım değerlendirmelerde, en sevmediğim sayılarda bile hep beraber eğleniyor olma fikri yetmişti. Niye yetmesin ki? Önyargı olayını anlayamıyorum kusura bakmayın. Oyunun sahibi bile not vermiş olsa benim için sadece üçüncü bir şahıs gözlemidir. Niye daha ileri olsun ki? Ve zaten o bir gözlem olarak önemlidir. Niye ben kararımı ona dayanarak veriyim ki? Bu bir amaç olamaz gibi geliyor bana. 100 üzerinden bilmem kaç verdik diyor oluşunuz bir beğeni belirtisidir, bir kanaat notu olamaz ki zaten.

Tüm bunları izlerken aklımda oluşan tek şey bunların bende tedirginlik yarattığıdır. Belki tedirginlik duyan başkaları da vardır. Ve yarın öbürgün ben dergi tasarımını ve yönetimini değerlendirmek üzerine sohbetlere girmemeyi tercih ettiğimde sizleri özleyeceğim, o kadar...

Hepinize sevgiler,

Elif Buğdaycıoğlu

Not: Türkçe hatası yaptıysam şimdiden özür dilerim efenim...;)

Merhaba Elif,

İnsanoğlu istisnasız herşeye belli bir yargıyla bakar, bu gerçek değişmez. Çoğu zaman farkına bile varmayız, ama kafamızın derinlerinde bir yargıya varırız. Doğal olan da budur zaten, insan beyni çalışabilmek için kesin verilere ihtiyaç duyar, belirsizlik insanı bu yüzden çok rahatsız eder. Ama tabii senin de söylediğin gibi, bu yargılamayı ne kadar ileri götüreceği de insana kalmıştır. Sorun şu, herşeyden önce kendinle barış içinde misin? Her sabah kalktığında, her gece kafanı yastığa koyduğunda, aynada kendinle her yüzyüze geldiğinde neler hissediyorsun? Her an pişmanlıklar ve lanet okumalar sarmaya hazır mı bekliyor benliğini? Yoksa kendi gözlerinin içine baktığında sakin, dingin bir huzur mu buluyorsun orada? Devamlı her işe burnunu sokan, herkesi ölümüne eleştiren insanlara yakından bir bak, onlarda huzursuzluktan başka bir şey göremezsin. Adeta tüm gözeneklerinden dışarı sızar ve etrafındakileri de rahatsız eder bu huzursuzluk. Evet, her insan kendiyle çatışmaya, hesaplaşmaya girer zaman zaman. Ama hayatının önemli bir kısmı kendinden nefret etmekle geçiyorsa, işte o zaman zaten ne yapsan boştur, yalandır. Bize gelince, oyunları eleştiriyoruz, çünkü bu da sistemin, işlerin yürüyüş şeklinin bir parçası. En azından prensipte öyle, her ne kadar bu ülkede pek önemi olmasa da. Ama emin ol, insanlara erişmek, düşüncelerini paylaşmak için oyun eleştirilerini kullanmak, "gurme yazıları" yazmaktan daha iyi bence.



NE O? NE İŞ?

Selam Berker abi, Umarım hayatınız iyi geçiyordur. (Pek gözükmese de) Beni sormayın ben aştım gidiyorum. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum:

1. Yahu neden oyunlarda Türkçe dil desteği yok. Yapımcılar utanmasa Afrika'daki yamyamların dillerini oyuna sokacak ama Türkçe yok yok yoook... Yok mu bunun çaresi? Hep yama mı beklicez?

2. Ben Mafia oyununu çok sevdim ve bi-

tirdim. Özellikle oyunun son bölümü beni çok etkiledi. Merak ettiğim oyunun devamı yapılacak mı? (Sence Gta mı? Yoksa Mafia mı?)
3. Şu Counter-Stike'dan ne anlıyo millet anlamadım, tamam Half-Life çok süper, güzel, uçuk, kaçık. Eeehh çok sıkıldım dağılın hüleaayynn 2. çıksın artık! Ama Counter'da ne grafik nede aksiyon var. Anlamadım gitti?
4. Hiç Marilyn Manson dinledin mi? Ben bu adamı yok bayanı öfff herneyse çok beğeniyorum.
5. Noolucak bu Türkiye'nin hali?
Sevgilerimle

NEO

(Not: Nickime laf yok bu ismi 98 yılından beri kullanıyorum. Fragmanlar fotolar felan türkiyenin en eski neo'suyum denebilir)

Selam Neo,

İdare ediyoruz işte, hayat bu, günlerin iyisi de oluyor, kötüsü de, ne yaparsın? Bugün kötü geçti, dur baştan oynayayım gibi bir seçenek olmuyor maalesef. Ama zaten öyle olsa suyu çıkardı, insanoğlu memnuniyetsiz yaratıktır çünkü. Bir daha, bir daha, bir daha derken tüm ömrümüzden bir günü harcamak için sonsuza dek uğraşır dururduk. Neyse, bakalım neler sormuşsun, ben ne demişim?
1. Sence bu sorunun cevabı açık değil mi? Biz oyun almıyoruz, adamlar da bize oyun satamıyorlar. Eh, kim kalkıp ta para kazanmadığı bir alana para döker? Ben de oyun firması sahibi olsam, oyunuma kim para verip alıyorsa onun dil desteğini koyardım. Böyle bu işler.
2. Şu gün itibariyle Mafia 2 diye bir projeden haberdar değiliz doğrusu. Ama adamlar gizli gizli yapıyordur, bize demiyordur, o da olabilir. Zaman içinde anlarız. GTA-Mafia kıyaslamasını ise doğru bulmuyorum. Temelde aynı gibi görünseler de aslında ikisi çok farklı oyunlar.
3. Counter'ı ben de çok uzun zamandır oynamıyorum doğrusu. Sevmediğimden değil ama bir oyuna bir ömür de harcanmaz ki! Tabii seveni var, sevmeyeni var, orası ayrı. Beğeniler insandan insana değişir haliyle.
4. Dinledim biraz, müziği bana pek sıra dışı ya da çekici gelmedi. Diyorum ya, zevk meselesi.
5. Nesi var, mis gibi memleket?! Bak komşu yangın yeri, en azından bizim tepemizden aşağı bomba yağdıran yok. Arada bir haline şükretmek te gerekir. Di mi ama?

Sana da sevgiler, kendine iyi davran.



BANDITS AT SIX HIGH!!!

Merhaba Berker Abi,
Uzun süredir sana mail atamıyorum. Sebebi hem yoğun olmam hem de forumların bu köşeyi nasıl etkileyeceğini merak etmemdi. Ama gördüğüm kadarıyla forumlar hızımızdan pek bir şey eksiltmiş gibi durmuyor. Sana eski zamanlardaki gibi sorulu bir mail atacağım ama önce birkaç kelam.

Yeni simülasyon köşen çok iyi ve güzel olmuş Berker abi umarım devam eder. Haklı olarak son zamanda moda olduğu üzere 2. Dünya savaşı simleri ağır basıyor ve anlatımlarında pırpırlar üzerine ama jet motoru ve modern simlere ne zaman yer vereceksiniz yada vermeyi düşünüyormusunuz? (Bu arada sorulara başladık haberimiz yok.)
2. Lock On çıkana kadar bu 2.Dünya savaşı hakimiyeti sürecek mi simlerde?
3. Hangi zamanın uçakları seni daha çok kendine çekiyor modern jetler mi yoksa eski pırpırlar mı?
4. Jetler içinde en çok hoşuna giden model hangisi?
5. Ben IL-2 Forgotten Battles'a yeni başladım ve gerçek dog fight neymiş gördüm acaba 2.Dünya savaşı hava taktikleri (dog fight) konusunda bilgi vermeyi düşünüyor musun?

Fazla bile soru sormuşuz neyse toparlayalım (kırp) hehehe, özlemişiz altın makası. Level ve içeriği çok güzel gidiyor özellikle sim köşesi daha da güzel Allah bozmasın. Sana ve tüm çalışanlara kolay gelsin diyorum. Sağlıcakla kalın iyi çalışmalar.

BANDITS AT SIX O'CLOCK HIGH!!!

ABDULLAH FATİH DOĞRUER

Merhaba Fatih,

Forum olayının yeri ayrı tabii, bir de bazı insanlar adam gibi konuşabilmeyi, tartışabilmeyi öğrenebilseler tadından yenmeyecek. Ama tabii demokrasi zaman ve emek isteyen bir hayvancıktır, öyle kolay elde edilmez. O yüzden sabır gerek. Bu arada sen çaktırmadan soru sormaya başlamışsın ama ben kafadan cevaplara gireyim.
1. İkinci Dünya Savaşı simülasyonlarını konu alan diziyi üç bölüm olarak planlamıştık, haliyle bu ay sona eriyor. Bu dizinin amacı asla insanlara uçmayı öğretmek filan değildi. Sık sık gelen mesajlardan ve sorulardan bu türün çoğu insanın ilgisini çektiği, ancak hayli karmaşık göründüğü için gözlerini de korkuttuğunu düşündüm. Bu yüzden bilgim yettiğince bu tür oyunlar hakkında gençleri aydınlatmak, böylece ilgilerini bu türe çekmek istedim. Bu tür yazı dizilerine sadece farklı simülasyonlar değil, farklı oyun türleri için de yer vermeyi düşünüyoruz. Maksadımız aramıza yeni katılan arkadaşların ilgisini farklı türlere çekmek. Çeşitlilik her zaman iyidir.
2. Bir ara sebil gibi jet simülasyonu çıktı, çoğu da o zamanın şartlarına göre fena değildi. Halen arada bir jet oyunları çıkıyor, ancak çoğu yarım yamalak şeyler oluyor. İyi bir jet oyunu yapmak pek kolay değil, herşeyden önce ekrana yansıtman gereken teknolojinin büyük bir kısmı "askeri sır" statüsünde. Getireceği kârın da pek yüksek olmadığını düşünürsen, eh, herkesin kalkışacağı iş değil.
3. Uçak denen nesneyi çok severim tabii, ama tercihim pırpırdan yana olur. Mesela Amerika gibi sivil havacılığın deli gelişmiş olduğu bir ülkede yaşıyor olsaydım, gelir durumum da fena olmasaydı, garajımda kendi kit uçaklarımı ve motorsikletlerimi yapıyor olurdum. Motor olarak kendi tasarımım bir Harley, uçak olarak ta bir Sopwith-Camel ya da P-40 Warhawk replikası fena olmazdı. Eh, insan hayal ettiği sürece var olur demişler. Burada ise sadece sık sık havacılık müzesine gidip uçakları tavaf etmekle yetinebiliyorum. Bak aklıma geldi, bayağıdır gidemedim, bu hafta sonu yine gideyim. Belki yenilik vardır.

İt dalaşı iki sayfada anlatılmaz, adamlar senelerce akademide dersini okuyorlar

4. Jetler içinde? Hmmm, A-10 Thunderbolt. Çirkin ördek yavrusu. Ne uçaktır ama!
5. İt dalaşı olayı iki sayfaya sığmaz, adamlar akademide yıllarca dersini okuyorlar onun. Bu ay ucundan azıcık değindim, ama işi öğrenmek istiyorsan tek yolu var. Motoru çalıştırıp alıştırma yapmak. Zaten simülasyon bu, çakılsan da bir zararı olmaz. Heh.

Bu arada benim altın makasımı izinsiz kullanmak var mı bakiim? Cıs! Bir daha olmasın! Kendine iyi bak, rüzgarın bol olsun.

INCOMING!

Sayın Güngör, Ben bilgisayarla Commodore ve Amiga yıllarında tanışmış, çocukluğunda bütün harçlığını oyunlara yatırmış, büyüyünce de "Ticari Pilot" olabilmiş biriyim. Bilgisayar dünyasında Amiga'daki "Fighter Bomber" dan başlamak üzere bütün simülasyonlar elimden geçti. Gerçek hayatta uçsam bile akşam tekrar simülasyonların karşısına oturmaktan kendimi alamıyorum.

Öncelikle derginizin Eylül sayısında, uçuş simülasyoncuları için faydalı/gerekli bilgiler bölümünü başlattığınız için tebrik ederim. Yazılarınızda bazı ufak tefek tanım hataları olsa da bunları ancak profesyonel havacılar fark edebilir. Simülasyona yeni yeni başlayanlar için çok yeterli olduğunu düşünüyorum. Köşenizin uçuş simülasyoncuları topluluğunun artması için büyük bir boşluğu dolduracağına eminim. Bu kamuoyu ne kadar artarsa o kadar orjinal ve kaliteli sim getirilir. Benim ilgilendiğim nokta da bu.

Derginizde bizim gibi "hardcore" simulasyonculara da hitab etmeniz

Bir başka konu da, şahsınızda Level dergisine teesüflerimi sunuyorum. O konuyu şöyle açıklayayım. Uçuş simülasyonlarının çok seyrek çıkarıldığı veya çıkarılsa bile 2. Dünya Savaşı yıllarına sıkıştığı şu günlerde (IL2-FB, CFS3) Eagle Dynamics ve Ubisoft

"Lock-on: Modern Air Combat" adında bir simülasyonu piyasaya çıkarma aşamasına getirdiler. Official sitelerinden takip edebildiğim kadarıyla vaktiyle Halflife veya Unreal kendi gruplarında nasıl bir çığır açtıysa LOMAC da getireceği yeniliklerle simülasyon dalında çığır açacak ve referans olacak. Bundan sonra yapılacak simler onu temel alacak. Böyle müthiş bir yapım gümbür gümbür gelirken derginizde tek bir satır haber dahi çıkmadı. İlk bakış bölümündeki yükleniyor köşesinde bile yer almadı. Hemen www.lo-mac.com adresinden bir göz atarsanız 125MB'lık bir demonun bile yayınlandığını görürsünüz. İndirin ve kendiniz test edin.

Sizden ricam derginizde bizim gibi "hard core simmer"lara da yönelik olarak bu ve diğer yapılmakta olan simülasyonlardan bahsetmeniz ve hatta bu demoyu dergi cd'nizde vermenizdir.

Bu konuda gereğini yapacağınıza inanıyor, yayın hayatınızda başarılar ve kolaylıklar diliyorum.

YAVUZ ENGİN

Sayın Engin,

Öncelikle oturup bana mektup yazdığınız için teşekkürler. Neden? Sayenizde çocukluğunda bilgisayar oyunlarına kaptıranların hayallerini gerçekleştirebildiklerini, toplumda sanıldığı gibi "kaybetmeye mahkum inekler" olmadıklarını ispat etmiş oluyorum! Hoş, bunun ispata muhtaç bir yanı yok, ama ola ki bir ebeveyn bu mektubu okur ve oğlunu/kızını kendi istediği kalıba sokmaya çalışmaktan vaz geçer. Böylece biz de birlikte bir gencin hayatını daha kabusa dönüşmekten kurtarırız.

Doğrusu size gıpta ediyorum, benim hayallerimi siz gerçeğe dönüştürmüşsünüz. Çok gençken gözlerimin beni savaş pilotu yapmayacağını anladığım gün gökyüzü başıma yıkılmıştı. Neyse ki motorsiklet denen aleti keşfettim de biraz olsun avunabildim. Uçmakla aynı şey değil tabii, ama otomobil gibi sıkıcı bir yaratıktan bin kat iyidir. Simülasyon köşesindeki hatalara gelince, bu çok doğaldır, hiçbir pilotluk eğitimi almadım ben, haliyle teknik bilgim çok sınırlı. Ayrıca o diziyi çok teknik yazmak insanları korkutup kaçırabilirdi, o yüzden mümkün olduğunca basitleştirmek şarttı. Keşke hata yaptığım yerleri mektubunuzda belirtseydiniz, hafızamdaki bilgileri düzeltmek her zaman en büyük saplantılarımdan biri olmuştur çünkü. Hele de veriler işin profesyonelinden geliyorsa kesinlikle öğrenmeye hayır demem.

Ama bakın Lock-On konusunda hakkımızı yiyorsunuz. O yapım çok zaman önce duyuruldu ve hafızam beni yanıltmıyorsa bizler de eski sayılarda birden fazla defa yer verdik. Ve tabii ki oyun çıkınca sayfalarımızda göreceksiniz de, ne de olsa Falcon 4.0 dan bu yana gerçeklik konusunda bu kadar iddialı bir sim duyurulmamıştı. Demo konusunu da Sinan'a aktaracağım, ne de olsa CD içeriğini belirleyen odur. Bu arada size tüm uçuşlarınızda bulutsuz bir gökyüzü ve mükemmel görüş mesafesi dilerim. Kimbilir, belki bir gün ben de "eve" gidebilirim.



SESSİZ FİLM GÜNLERİ

Merhaba.Derginizi yaklaşık 2 yıldır takip ediyorum. Başarılı ve teksiniz. Fakat ilk defa Inbox'a yazıyorum. Benim sorunum Commandos 3'te ses problemi yaşamam. Sesler çok boğuk ve yavaş geliyor. EAX mıdır driverından mıdır çözmüş değilim. Aynı sorunu Matrix'te de yaşamıştım. Ses kartım Cmedia (asus onboard) 8738 5.1 sistem kullanıyorum. Ne yapmam gerekiyor? Bu sorun ilerde bir kaç oyunda da çıkacak gibi gözüküyor. Bana bir yardım lütfen.

GÖKHAN

Merhaba Gökhan,

Anakart üzerindeki ses işlemcileri eskiden pek verimli değildi, ancak yeni modeller hayli iyi. Bununla beraber tamamen sorunsuz oldukları söylenemez. Neyse ki bu sorunların çoğu sürücü güncellemesi ile aşılabilen şeyler. Tahminimce sen sürücülerini uzun zamandır yenilemedin, bu da yeni oyunları çalıştırmak için gereken Direct X 9.0 ile uyumsuzluk yaratabilir. Asus web sitesinden Cmedia için gereken yeni sürücüleri araştır ve kur, bu büyük ihtimalle problemini halledecektir. Kal sağlıcakla.



ÖĞRENMEK ZAMAN ALIR

Merhaba Berker Abi. Nasılsın? Sorularım şöyle : Ben bu bilgisayar konusunda biraz bilgisizim lütfen sorularıma gülmeyin.

1. Ben yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum ve yaklaşık diğerlerinden biraz fedakarlık edip (işlemci-speaker...) ekran kartına eklemek istiyorum. Maksimum 200$ vericem ekran kartına ne almamı önerirsin?

2. Anakart ne işe yarıyor? Anakartda Asus iyi diyorlar bu doğru mu? Doğruysa ne almak gerekir?

EMRE DİNÇER

Merhaba Emre,

Biz de anamızın karnından elimizde PC ile doğmadık, insanın ilgilendiği konu hakkında bilgi sahibi olması zaman alır doğal olarak. Ve tabii ki en iyi yolu da sormaktır. Bu yüzden sorularına gülecek filan değilim. Benim sinirimi bozan sorular bazı uyanık geçinen tiplerce sırf eşşeklik olsun diye sorulanlar, seninkilerin yamuk bir tarafı var mı? Yok. O halde sorun da yok.

1. Öncelikle işlemci, hafıza filan gibi ana parçalardan fedakarlık edip çok sağlam bir ekran kartı almanın hiçbir anlamı yok, bunu bilesin. İyi bir sistemde tüm parçalar süper güçlü değil, birbiriyle uyumlu olmalıdır. O yüzden işlemci ve hafıza konusunda cimri olma. Bana sorarsan sen derginin donanım köşesindeki ekonomik sisteme bir göz at. O kısımda sorularının cevabını bulursun.

2. Anakart tüm diğer parçaları bağladığın büyük parçadır dersem yeterince

açık olur herhalde. Sistemin kalbidir ve onun gücü sistemin gücünü belirler. Seçtiğin anakarta göre işlemci ve hafıza modülü alman gerekeceğinden gözü kapalı alışverişe çıkma. Önce oturup düzgün bir liste yap, sonra birbirine uymayan parçalar elinde kalmasın.

 HERŞEY VE HİÇBİR ŞEY

Selam Berker Abi; Herşey yolundadır inşallah. Bu memlekette herşeyin yolunda olması her ne kadar mümkün gözükmese de... Doğrusu dünyanın hiç bir yerinde yoktur herşeyin yolunda olduğu bir memleket herhalde. Belki de hiç kimsenin bilmediği bir adada herşey yolundadır fakat bundan dünyanın haberi olmaz. Ne de olsa dünyanın çok önemli işleri var savaşmak gibi fakat bu çok uzun bir konu. Herşeyin yolunda olduğu bir yerde de hayatın tadını nasıl alacaktık? Mesela işlerin istediğimiz gibi yürüdüğü zamanlarda nasıl mutlu olacaktık? Zorluklar hayatı yaşamamız için bir neden olsa gerek. Gerçi hala açlıktan ve susuzluktan ölen çocukların olduğu bir memlekette zorluklardan alınan tat çok ekşimsi olsa da...

Neyse uzatmayalım fazla. Selam verelim dedik bayağı uzadı. Ben sana şöyle (p3 550, 196ram, tnt2 32mb) bir makina da tat alabileceğim bir uçak simülasyonu soracaktım.Yazı diziniz çok güzel ve açıklayıcı olunca benim de savaş pilotu tarafım kabardı birden. Bilgisayarımı ilk aldığım zaman (yıl 1996 gerçi daha önce ATARI 800XL vardı bende ama o bayağı bi antikaydı) ilk aldığım CD EF2000'di. O zamanlar İngilizcem de pek iyi değildi ve uçağı yerden kaldırıp havada tutmayı becermem 2-3 ayımı almıştı. Ama o an ki tatmin duygusu ve sevincimi hala unutamıyorum. O oyundan sonra bir daha uçak sim olayına pek girmemiştim. Bir de eskiden oyunlar daha mı eğlenceliydi ya da biz büyüdükçe oyunlardan daha mı az tat alıyoruz bunu bir türlü çözemedim.

Bayağı uzun bir mektup oldu ama birilerinin bunu okuyacağını bilmek güzel. Tüm aileye selam, gerçi siz beni tanımasanız da ben sizi 4 yıldır tanıyorum emin olun. (Bu da ilginç duygulardan biridir herhalde hiç tatmadım.)

Burak'a da hayırlı tezkereler.

Hoşçakalın.

ÜMİT UZUN
umit_uzun@yahoo.com

Merhaba Ümit,

"Herşeyin yolunda olması" diğer tüm kavramlar gibi görecelidir aslında, sence de öyle değil mi? Yani bak, kendin de diyorsun ya, biryerlerde korkunç savaşlar oluyor ben bu satırları yazarken. Kanımca insanın başına daha beteri gelene dek "herşey yolundadır" aslında ama insan pek farkında değildir. Mesela ne zaman hastalanır yatağa düşersin, masaya yatırıp boydan yararlar karnını, o zaman anlarsın ki bir ay evvel işler "daha da yolunda" imiş meğer. Dişini sıkar katlanırsın, çünkü birden daha da beterinin olabileceği gelir aklına. Ve eğer o ıssız adada herşey yolunda ise bil ki orada "insan" yoktur. İnsanın olduğu yerdedir bela.

Ama biz dönelim bilgisayar konusuna. Ah evet, 800 XL, kuzen Mahony'nin ilk bilgisayarı idi. Ve ben az aşındırmadıydım tuşlarını. Bir F-18 simülasyonu vardı, adını hatırlamıyorum. Onda uçağı kaldırıp hedefi bombalamayı başarmış, geri dönerken yer ateşiyle vurulup düşmüştüm. Ama düşman sınırı dışına, geminin yakınına paraşütle inince beni kurtarmışlardı, görev de başarıyla bitmişti. Deli gibi olmuştuk sevinçten be! Ondan önce de Amstrad'ımda bazı oyunlar oynardım ama onlar çok daha ilkeldi doğrusu. Bak nostalji kapıları açıldı şimdi.

Senin o bilgisayara gelince, yeni simleri kesinlikle çalıştırmaz, tabii saatte iki kare görüntüyle uçmayı kabul edersen başka. En iyisi European Air War gibi klasiklere takıl, onlar da sağlamdır. Desem başka türlü, bu korsan piyasasında onları nereden bulacaksın? Yurt dışında olsak sudan ucuza bir kucak klasik oyun toplarsın marketlerden, ama burada ümitsiz vaka. Offf, bak ne beter bir durum, hazırladığım yazılar amacına ulaşmış ve sen tekrar sim oynamak istiyorsun, ama bu defa da gel oyun bul bakalım! Hımmm, ben en iyisi senin e-posta adresini vereyim, elinde klasik oyunu olup ta paylaşmak isteyen yazsın sana, olmaz mı dersin? Alo, millet, bakın adamın adresini basıyorum mektubunun altına, aklınızda olsun, tamam? Kusura bamya, şu saatte aklıma daha iyisi gelmiyor. Kal sağlıcakla.

 POST MORTEM CONUNDRUM

Merhaba, Öncelikle başarılı çalışmalarınızdan ve SKY Türk'teki vazgeçilmez, ekrandan bir saniye bile ayrılamadığım, başarılı, eğlenceli yayınınızdan dolayı sizleri tebrik etmek istiyorum.

Ben Level Dergisi ve Tv deki yayınınız sayesinde PC oyunlarıyla tanışan bir takipçinizim. Fakat Post Mortem adlı oyunla ilgili geniş bilgiye ihtiyacım var. Örneğin oteldeki cinayet mahallinin kapısını açmak için gerekli ekipmana sahibim ama bir türlü kombinasyonu sağlayamıyorum. Bu nedenle de oyun kitlendi.

Bu konuda bana bilgi verebilirseniz ya da beni bu oyunu oynamış olan tecrübeli arkadaşlara ulaştırabilecek mail adresleri, site adresleri verebilirseniz çok mutlu olurum!

Başarılarınızın Devamını Dilerim!

Sevgiler

H. ASLI FİDAN

İnsanın başına daha beteri gelene dek "her şey yolundadır"

Merhaba Aslı,

Hafızam beni yanıltmıyorsa Post Mortem tanıtımı ve tam çözümlerine derginin eski sayılarında yer vermiştik. Ne de olsa hayli başarılı bir adventure oyunudur, böylesi artık pek bulunmuyor. Ancak bu tür tam çözüm olaylarına bakan bir serbest yazarımız var ve kendisine eser@level.com.tr adresinden ulaşıp sorularını yöneltebilirsin. Eser Güven kardeşimiz bu işin ustasıdır ve eminim sorularınızı cevapsız bırakmayacaktır. Tabii sadece sen değil, tüm okurlarımız için geçerli bu. Ancak anında cevap beklemeyin, az sabırlı olun. Sonuçta Eser de makine değil. Yani bildiğim kadarıyla değil.

Neyse, bu aylık ta bu kadar millet. Adresimizi biliyorsunuz, yazmaya devam edin. Ve fazla karamsar düşüncelere de vermeyin kendinizi. Her gecenin bir sabahı vardır demiş eskiler.

Oyunlar hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir şeyiniz mi var? O zaman bize yazın ki biz de binlerce okuyucumuzla paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkat! Okuyucu İncisi olabilirsiniz...
Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe / İSTANBUL
Mail: inbox@level.com.tr
Lütfen dikkat: Her maili ve mektubu mutlaka okuduğumuz halde, hepsini burada yayınlamamız veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfiale lüzum yok! Gelmeyin üstümüze, gelmeyin dedim!

müebbet muhabbet

Zıp: Cenk Bey Kın: Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

KORKUSUZ DENİZCİLER İÇİN GEMİ REHBERİ

Suyun içinde bile gidebilen araçlara gemi denir. Gemiler arabaların aksine kaza geçirdikleri zaman hurda olmaz değerli birer batık haline gelirler. Bu tür batıklardan her yıl pek çok hazine çıkmaktadır. Türkiye yıllık hazine giderinin yarısını bu batıklardan sağlamaktadır.

Gemiler hızlarına göre sürat motoru ve sandal olarak iki ana başlıkta toplanırlar. Bazı usta denizciler sürat motorlarını sandallara takmakta ve bu sayede içine binilebilen ve çok süratli giden taşıtlar elde etmektedirler.

Bu tür dahi denizciler sayesinde tankerlerle vapurlar birleşmiş ve transatlantikler oluşmuştur.

Gemileri yöneten kişilere Deniz hatları işletmeleri denir. Bunlar gemilerin nereye, nasıl gideceğini düşünür ve genelde denizden gitmeleri gerektiğine karar verirler.

Gemilerin motorları arabalar gibi önde ya da arkada değil aşağıdadır. Bu sayede özellikle vapurlarda ön tarafı ya da arka tarafı kapma yarışları yaşanmakta bu sırada pek çok kişi ezilerek ölmektedir. Lahmacunların aksine vapurların kenarları çok sevdiğimiz mevhumlardır yalnız biraz rüzgar alırlar.

Balıkçıları taşıyan teknelere balıkçı teknesi denmesine rağmen dalgıçları taşıyanlara ya da mühendisleri taşıyanlara o meslek grubuna yönelik özel bir isim verilmemesi; Avrupa Güruhuna girmeye çalışan globallı Türkiye'mizin bir kara lekesi olarak karşımızda durmaktadır. Yazık.

EN GEYC HAKKINDA SIKÇA SORULAN SORULAR

- Bora ne o elindeki?
- Çok rahat oyun oynayabildiğin bi telefon. Süper bişi yıkılıyo.
- Sen oyun oynayabilir misin ki?
- Oynarım tabi. Ki düşün televizyonda programımda oynuyorum.
- Orda gördüm de ondan şeettim zati. Parmakların yamuk mu senin?
- Yok be abi niye öyle diyosun
- Ne zamana kırarsın sen bu telefonun tuşlarını? Ve bir de çat çut çat çut ne o öyle?
- Oyun oynuyorum işte.
- Peki neden benimle konuşurken yüzüme bakmıyorsun?
- Bi dakka abi dur iki dakka yaa.
- Ne oyunlar var?
- Bi sürü var. Red Faction falan bile var kanırtmışlar.
- Çip taktırılıyo mu?
- Yok sanmam.
- Ben çıkıyorum geliyo musun?
- Geliyorum bi dakka.

FUTBOLCULARIN MAÇ ESNASINDA AKILLARINDAN GEÇENLER

/ Aaaaa top bana doğru geliyo. Gerçi biraz uzağa düştü ama; koşup alsam mı acaba? Neyse canım boşver, yürüyerek yetişirsem alırım.
/ Yaw şimdi hangi birine atacağız bu topu? Birine atsam ötekiler küsecek; iyisi mi dışarı atayım kim alırsa alsın ondan sonra.
/ Bak şimdi koşup koşup nasıl vurucam topa...
/ Ulan ne güzel de geliyo havadan bana doğru. Şimdi elle tutmak ne kadar zevkli olurdu. Keşke kaleci olsaymışım.
/ Ahhh kafam!
/ Hakem Bey! Hakem Beeey! Şuna birşey söyler misiniz!
/ Maviler mi bizdendi acaba?
/ Eyvah hakem bana sarı kart gösteriyor.
/ Görmemezlikten geliym. Arkamdaki oyuncuya bakiym de ona gösterdiğini zannetsin.
/ Şşşş hop! Ya versene şu topu. Sen elli saattir oynuyosun, herife bak!
/ Ulan inşaallah bana atmaz ha!
/ Bence bu herif gol falan atamaz. Aaa attı. Bir daha atsın da görelim. Ballı ayı!
/ Yaw bu pozisyonda nasıl vuracaktık şu merete. Daha dün öğrenmiştik. Keşke elime yazsaymışım.
/ Şşşş! Hoca bakıyo dön önüne!
/ Aaaa şu bana doğru koşan adam Fan Hoydonk değil mi? Vay be bayağı iri bir abimizmiş. Bu herif beni ezer. Geç abi ayıp ediyon! Oh be! Aaa attı valla helal!



Üff iyi ki bi koşmaya başladık ha! Elli saat kovalarlar şimdi. Taça atsam acaba topu.



Hamdi'yi seviyorum. Kararımı verdim onunla evleneceğim.



Ulan yine yataktan kalkıp maça geldik ha! Hale bak çorabımın biri beyaz ve bir diğeri de siyah. İkili mücadeleye bile giremiyorum bu halde. Rezalet Vallahi!

ÖKSÜRÜK OLGUSU

Öksürük, pek sevmediğimiz bir hareket tarzıdır. Biraz saçma birşeydir yani. Buna rağmen öksürmekten geri kalmamamız bizleri bayağı bir sinirlendirir. Böyle bir eylem olmaz olsundur.

Öksüren herkes, bu hareketi içtenlikle yapar. Hiç kimse yalandan öksüremez. Masusçuktan öksürebilirim diyen yalanın kralını söylemiş olur. Kendisine inanmamalıyız.

Öksüren kişiye engel olunmamalıdır. Bu kişi toplumdan tecrit edilmeli ve kendi halinde rahatça öksürebileceği, karanlık, soğuk ve rutubetli bir hücreye kapatılmalıdır. Arada bir dahi olsa kesinlikle yanına girilmemeli, yeme içme eylelerinden men edilmelidir.

Öksüren kişinin, öksürüğün tonlaması ve seslendirilişine son derece dikkat etmesi gerekmektedir. Gerçek bir öksürük, "öhhö öhhö" şeklinde olmalıdır. Bunun dışındaki "ehhe, ühhhü" cinsinden sesler öksürük olarak kabul edilmemektedir. Zira kızlar öyle öksürür. Erkek adam delikanlı gibi öksürmesini bilen adamdır. Ayrıca öksürük nasıl başladıysa öyle devam etmeli, tonlamada yahut notada bir değişiklik yapılmamalıdır. Bu nedenle ilk öksürük çok önemlidir.

Öksürük sadece ağız yoluyla yapılan bir eylem olursa, yüzeysel ve kıtirpiyoz kalması kaçınılmazdır. Öksürme işi ağız dışında, üst solunum yolları, yutak ve akciğerlerle birlikte yapılarak hakkı verilmesi gereken bir iştir. Ciddiye alınmalıdır zira lalettayn bir olay değildir. Çok sık olmamak koşuluyla öksürüğümüze ciğerlerden gelen ve beyni etkileyen yoğun bir kösülme eklememiz, sevdiğimiz ve tasvip ettiğimiz bir davranış olacaktır.

Özetle öhhhö öhhö öhhöö öhhhhöö öhhöhöö öhhhhööööhöhööhööh!

NOSTALJİK KISIM: PIRATES

- Aah ah eskiden Pirates diye bi oyun vardı Commodore'da
- Yoktu
- Saatlerce define arar valinin kızını filan isterdik.
- Hayır
- Kaset uymazdı, kırk saat teybe kafa ayarı yapardık.
- Yapmazdık
- Elimizde kağıt kalem haritalar çizerdik
- Sanmam
- Gemiye bordalayınca kılıç savaşını hep ben yapardım. Özel bir joystick taktiği geliştirmiştim.
- Geliştirmemiştin.
- Aa yeter be
- Yetmez.

- Eskiden piksel pikseldi herşey.
- Çok dinozor bir insansınız

TÜMLEÇ

- Aahh
- Özür dilerim Erdem bey
- Sık sık mı?
- Günde 10u geçmez
- Kesin saçmalamayı, ben bu yazıyı beğenmedim
- Ama güzel de olmuştu hani
- Öyle mi demiştim?
- Yok ben dedim fikir beyanatı bazında
- Bence silip baştan yazalım.
- Olur nasıl başlayalım?
- Benim yerime siz aah deyin Cenk bey.
- Tamam. Aaah!
- Şimdi birşeye benzemeye başladı.
- Konu olarak nasıl birşey olsun aceba?
- Böyle kalabilir yeterli.
- Tabi canım. Hem de kısa, okuması kolay olur.

CENK BEY

- Cenk Bey!
- ....
- Ceeenk Beey!
- ....
- Yahu Cenk Beeeey!
- ....
- Nerede bu adam acaba!
- Buradayım Erdem Bey!
- Aaaaa! Burada mıydınız?
- Hayır Erdem Bey şu anda buradayım. Az evvel değildim.
- Öyle mi?
- Ta kendisi!
- Ben de size bayağı bir bağırdım ama ses çıkmayınca dedim herhalde burada değilsiniz.
- Evet değildim o sırada, dedim ya Erdem Bey!
- Biliyorum canım duydum dediklerinizi de işte biraz açıklama babında anlatayım dedim.
- Anlayamıyorum bazen sizi Erdem Bey!
- Halbuki anlayabilmeniz için bu kadar detay vermek istemiştim.
- Yaw yeter kesin artık şu muhabbeti Erdem Bey, şimdi bayılıciim.
- Aman kendinize dikkat edin Cenk Bey, nooldu tansiyon düşümü mü?
- Hasbin!....

Solucanlar taslarda yaşarlar.

WORMS 3D OYNAYANLAR İÇİN SOLUCAN REHBERİ

Hiç nefes almadan toprağın altında yaşayan hayvanlara solucan denir. Güneş görmedikleri için beti benzi atmış olan bu hayvanların ayakları da yıllar önce kopmuştur.

Solucanlar tek tek yaşarlar. Zaten toprak altının sık dokusu sürüler halinde gezmeyi imkansız kılmaktadır. Ayrıca bu hayvanlar o kadar yavaş hareket ederler ki sürüler halinde gezmelerini izlemek tam bir eziyet olurdu diye düşünüyorum.

Solucanları en çok balıklar sever. Balıkçılar tarafından sunulan solcanlara sazan gibi atlarlar.

Bu tür ikramlar olmadığı zaman o balıklar nasıl karaya çıkar, gider toprağın altında o solucanları bulur çıkarır da yerler anlamış değilim.

Solucanlar yeraltında köstebeklerle beslenirler. Zaten son durak olan o karatoprağın altında başka da birşey yaşamaz. Cesetler vardır ama onlar canlı değildir. Solcanlar da leş yemedikleri için hani hı?

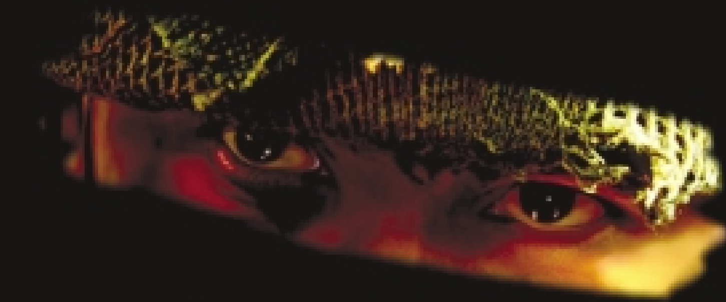
L n E e V x E t L

A R A L I K

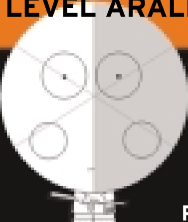
HIDDEN & DANGEROUS DELUXE

"...Commandos ve Return to Castle Wolfenstein arası, iyi çalışan ve çabuk bitmeyen bir oyun arıyorsanız; **HIDDEN & DANGEROUS DELUXE** tam size göre, sakın kaçırmayın" – LEVEL Haziran 2002 (%80)

Tepeden oynamak kolay, bir de 2. Dünya Savaşı taktik aksiyonunu göz hizasından oynamayı deneyin. Aksiyon ve stratejiyi birleştiren, sürekli tetikte olmanız gereken **HIDDEN & DANGEROUS**'u, geliştirilmiş versiyonu Hidden & Dangerous Deluxe ile birlikte Aralık sayımızda, **TAM SÜRÜM** olarak veriyoruz.



LEVEL ARALIK SAYISI, 1 ARALIK'TA TÜM TÜRKİYE'DE!



Purağın askerden dönmesine 3 ay kaldı...

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhun Sungurtekin. sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

Serhat Bekdemir serhat@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu, sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz aliaksoz@level.com,tr

Ali Güngör gali@level.com.tr

Batu Hergünsel, batuher@level.com.tr

Cenk&Erdem, cenknenerdem@level.com.tr

Eser Güven, eser@level.com.tr

Eva Dvorackova eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu, gokhab@level.com.tr

Kaan Alkın, jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Onur Bayram, onur@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar Bahadır Yılmaz

Grafik Tasarım Didem İncesağır, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkilerMüdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun, kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Demirbaş Sokak. No:4 Oto Sanayi 4.Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad. VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349 Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web: http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS